Prefazione

Quando il materialismo impera,
risorge la magia.
J. K. HUYSMANS

Stiamo vivendo, come da tempo preconizzarono le dottrine tradizionali, un'era di « seconda religiosità ». Dopo secoli di razionalismo materialistico, l'uomo riprende ad avvertire « un battere d'ali nere, un raspare di forme e di entità dal di fuori *sul margine estremo dell'universo conosciuto »* (*H. P. Lovecraft*). *Privo tuttavia dell'interiore sicurezza che in antico gli veniva dalla coscienza della sua superiorità spirituale, l'uomo vede oggi l'ignoto manifestarsi sotto le forme dell'incubo. Ne deriva il suo rifiuto dell'alto, e il suo rifugiarsi verso il basso; non l'ateismo ma il satanismo; non il paganesimo, bensí una religiosità distorta ed infera. Di qui, il rinnovato interesse per tutto quanto è occultismo, spiritismo, esperimenti extra-normali, infine* magia.

Riproporre questo termine proprio oggi, in un momento in cui il suo significato, dopo secoli di derisione, sta raggiungendo il punto piú basso a causa dell'uso indiscriminato e plebeo che di esso si fa, significa correre il rischio di fornire ulteriore esca alla denigrazione volontaria o inconsapevole, alle interpretazioni distorte o deliberatamente artefatte.

In un periodo come l'attuale, in cui la vita sembra essere senza scopo, in cui l'uomo consapevole vede la scomparsa di qualsiasi ideologia positiva (nel senso di attiva, e non certo di positivistica!), in cui la personalità indifesa ed in cui anche le coscienze piú forti vacillano, noi riteniamo tuttavia che una « visione del mondo » conforme al credo dell'Alta Magia, come ci è stato tramandato dagli insegnamenti tradizionali, abbia, per chi rifiuta di farsi prendere nella morsa del materialismo e dell'empirismo, valore profondo e positivo.

Digitized by Google

Lungi dall'essere una barbarica forma di proto-scienza, la magia — o meglio, la « concezione magica del mondo » — consente di porsi di fronte al reale su di un piano completamente diverso da quello offerto dal pensiero strettamente « scientifico ».

Contemplare « magicamente » la realtà significa assumere di fronte all'essere un atteggiamento non passivo, ma attivo. *Per la magia, la conoscenza* vera *è di per sé potenza, e non risiede in una semplice registrazione e catalogazione di fatti o pseudo-fatti, ma porta con sé un'attestazione di dominio.*

Per giungere a tanto, perseguendo, attraverso le vie dell'ascesi, la Grande Opera, occorre sottoporsi ad un processo di auto-trasformazione. « Questa conoscenza è trascendente anche nel senso che essa presuppone un cambiamento di stato. Non la si consegue che trasformando un modo di essere in un altro modo di essere, mutando la propria coscienza », si legge nella Introduzione alla Magia, *a cura del Gruppo di Ur.* (Edizioni Mediterranee, Roma, 1971).

Gli insegnamenti di chi, in passato, percorse questa stessa via, ci sono giunti, racchiusi in testi che parlano all'uomo moderno in un linguaggio muto, attraverso immagini indecifrabili e concetti troppo lontani dal sentire contemporaneo perché possano ancora aver valore illuminante. Perso o dimenticato il significato trascendente, le formule son divenute frasi morte, pronunziate solo con le labbra. « La Chiave dei Grandi Misteri », afferma un occultista del secolo scorso, Eliphas Levi, « è stata smarrita ». Questo non significa, tuttavia, che non sia possibile ritrovarla. Proprio oggi, forse, nel momento in cui sembra si sia toccato il fondo dell'Età Oscura, inizia a manifestarsi il riflusso di alcune coscienze verso una concezione piú alta dell'essere e della stessa spiritualità.

Per favorire questo processo di recupero dei valori dimenticati, riproponendo un insegnamento che trae la sua validità non dall'umano ma dal transumano (per usare il termine di un grande Iniziato: Dante Alighieri), non ci è sembrato inutile ripresentare quei testi in cui schegge dell'antico sentire siano ancora reperibili, sia pure sotto successive sedimentazioni.

Le opere raccolte in questo volume sono state per secoli portatrici di un verbo trascendente, studiato con venerazione e tramandato con prudenza e accortezza. Il loro vero significato, la « lettera che vivifica », lasciamo siano i lettori a ritrovarlo.

g.d.t.

Digitized by Google

Introduzione

Il potere di una fervida fantasia è la componente principale di ogni operazione magica.

PARACELSO

Il diciottesimo Arcano Maggiore dei Tarocchi raffigura la Luna dipingendola, tradizionalmente, come un volto di donna.

Alta nel cielo notturno, stilla dagli occhi lacrime rosse su un sentiero diritto che si perde in lontananza fra due torri. Un cane e un lupo abbaiano alla sua luce, mentre un granchio scivola sulla riva di uno stagno tra il riflesso dei raggi argentei.

È una delle carte piú interessanti di questo gioco mistico la cui origine si perde nei tempi. Rappresenta la vita segreta della mente e, attraverso un simbolismo chiaramente sessuale, la penetrazione dell'Iniziato nell'ignoto.

Il riflesso della luce lunare suscita fantasmi: nella sua fosforescenza si muovono creature della notte, incubi e illusioni.

Il cane e il lupo sono gli impulsi animali dell'uomo, liberati dal potere dell'astro notturno. Il granchio sta per la costellazione del *Cancro,* che domina il silenzio, le forze nascoste, gli influssi invisibili. La luce d'argento lo fa emergere dall'acqua stagnante: è l'arcano che si manifesta e prende forma nel mondo sensibile. I flutti da cui esce sono le acque del *Genesi,* il caos, l'abisso « informe e vuoto » dal quale si formò l'Universo. Come nella Bibbia, l'elemento vivificante è costituito dalla luce, cioè l'illuminazione divina, che dissipa le tenebre della ragione.

L'insieme raffigura, come del resto molte altre carte dei Tarocchi, *l'operazione magica.* Ma il suo simbolismo, benché suggestivo, è chiuso, e rimane tale finché lo si esamina attraverso

Digitized by Google

il freddo obiettivo della logica razionale e materialista. Per dissuggellarlo occorre sottoporsi ad una Discesa agli Inferi, in cui si dissolvano gli automatismi mentali, che ci costringono a ragionare secondo gli schemi dell'empirismo, e ci riporti a contatto con le verità iniziatiche del Mito.

È un viaggio pericoloso. Il Dottor Faust vi perse l'anima (malgrado ciò che disse poi Goethe), Pico della Mirandola la ragione, Jacques Cazotte la testa. Sarà bene dunque farci indicare la strada da chi la conosce sicuramente, avendola percorsa per primo.

L'universo della Magia

> *È vero, è vero senza errore, è certo e verissimo:*
> *Ciò che è in alto è come ciò che è in basso, e ciò che è in basso è come ciò che è in alto, per fare il miracolo della Cosa Unica.*

Inizia cosí la *Tavola di Smeraldo,* documento antichissimo attribuito dalla tradizione a Ermete Trismegisto, il « tre volte grande », mitico iniziatore dei rituali magici mediterranei. « È tutta la Magia in una pagina », ne dice Eliphas Levi, occultista del secolo scorso.

In effetti, l'inizio della *Tavola* attesta il Principio Primo della scienza magica, dal quale tutto il resto della dottrina discende a guisa di successivi corollari. Questo Principio Primo consiste precisamente in un modo particolare di concepire l'Universo, Dio, l'Uomo e le mutue relazioni.

All'occhio del mago il Cosmo non appare come un assembramento disordinato (o comunque disposto secondo un ordine inconoscibile) di enti diversi, in genere senza rapporti reciproci. Al contrario, l'Universo è simile a un *corpo umano*: tutti i suoi organi, anche i piú differenti e distanti, sono legati l'uno all'altro tanto che agire su di uno significa provocare effetti a volte insospettati sugli altri. E come dall'unione di tutti gli organi nasce un essere unico, l'uomo, dotato di sue caratteristiche singolari, cosí dall'unione di tutti gli enti dell'universo nasce una Cosa Unica, dotata a sua volta di proprietà e caratteristiche singolari.

Digitized by Google

Per il mago questa Cosa Unica, cioè l'Universo con tutto ciò che contiene, è Dio.

Il paragone con il corpo umano non è casuale. Per il mago, infatti, se l'Universo-Dio è il Macrocosmo, l'uomo è il Microcosmo: una sua piccola immagine simbolica che ne riproduce, ridotte agli infinitesimi, tutte le caratteristiche.

In questo modo il pensiero magico giunge a concepire una singolare, e senza dubbio affascinante, forma di *unicità dell'Essere,* ricomponendo in uno schema senza dicotomie la triade Dio-Universo-Uomo.

Aspirazione del mago è di pervenire alla coscienza totale di questo Essere Unico: estendere cioè, mediante un processo di espansione spirituale, la sua singolarità sino a recepire tutti gli aspetti diversi ma concomitanti dell'Ente Universale e, una volta giunto a contemplarli nella loro totalità indifferenziata, imparare a dominarli. Ciò è nelle sue possibilità in quanto, secondo il pensiero magico, tutte le cose sono aspetti di una sola cosa, e nel Microcosmo si stempera e sintetizza il Macrocosmo, cioè Dio. Giunto a tanto, il mago diviene Uomo Completo. « Si eleva al di sopra degli angeli, sino a giungere all'Archetipo stesso, con il quale diviene cooperatore, e nulla gli è piú impossibile », dice l'occultista rinascimentale Cornelio Agrippa. È questa la Grande Opera, obiettivo supremo della Magia, al cui compimento nessuno, se non pochi eletti, è mai pervenuto.

Le Forze Magiche

Spingiamoci adesso ancora un po' piú avanti nella direzione indicata dal parallelismo fra l'Universo e l'uomo, dal quale abbiamo preso le mosse.

In un singolo individuo, personalità, carattere e comportamento sono determinati dall'intercomporsi di impulsi differenti: amore, odio, volontà di potenza, istinto distruttivo, forza di conservazione, ecc. Nel suo corpo scorrono poi flussi di fondamentale importanza per la vita, anche se non immediatamente discernibili: la corrente sanguigna, gli impulsi nervosi, le contrazioni muscolari, e fenomeni ancora piú sottili, come le complesse reazioni biochimiche su cui si basa il funzionamento degli organi essenziali.

Digitized by Google

Nell'Organismo Universale si manifesta qualcosa di simile. La sua struttura è percorsa da forze misteriose, che lo condizionano nella sua interezza.

Queste forze sono *mitiche* (in senso fenomenologico) e *metafisiche*: sfuggono dunque ad ogni inquadramento sotto categorie come lo Spazio e il Tempo, fluiscono in ogni fibra dell'Essere Unico, e sono sostanza della sua intima coesione.

Gli uomini antichi le conoscevano e, come affermano le Tradizioni, sapevano dominarle: la Terra era un Paradiso, il mondo viveva una Età d'Oro. Poi, non sappiamo in seguito a quali avvenimenti, persero questa conoscenza. Le stirpi umane successive raccolsero tuttavia il riflesso del primo splendore, che col passare del tempo si faceva sempre meno fulgido, e tramandarono il ricordo delle Forze Magiche attraverso le immagini dei loro dèi.

Cosí, ad esempio, la forza dell'amore vivificante, il principio rigenerativo dell'Universo, è rappresentato dall'Ishtar dei Babilonesi, l'Afrodite dei Greci, la Venere dei Romani, e cosí via; il principio distruttivo da Marte, la forza vitale dal Sole, ecc...

Queste Forze sono sette: quanti i pianeti nel Macrocosmo, e le aperture nella testa dell'uomo o i centri del « corpo sottile », nel Microcosmo. Il mago deve imparare ad avvertirne il fluire, che è sia interno che esterno a lui. Riuscirà a dominarle e sfruttarle a proprio vantaggio se saprà, con l'aiuto eventuale di simbologie, riti, cerimonie, entrare in comunicazione con esse e deviarne il corso nella direzione voluta. Tre sono le facoltà che il mago deve possedere in massimo grado per riuscire nella sua opera: un'incrollabile volontà, una duttile fantasia ed un forte potere di concentrazione. Le Forze stesse non gli sono ostili. Non possono essere considerate benefiche o malefiche in se stesse: bisogna pensarle piuttosto dotate di una polarità positiva e di una negativa, da sfruttare secondo le circostanze.

La Magia Rituale

Nel suo tentativo di dominare le forze occulte, il mago fa appello alle leggi dell'universo. Leggi che non sono, naturalmente, quelle fisiche, ma che hanno un significato ben piú profondo e condizionante.

Digitized by Google

I legami fra Macrocosmo e Microcosmo gli consentono, operando sul particolare, di pervenire ad effetti universali.

Lo stregone che, costruita una bambola di cera nell'effigie del suo nemico, la battezza col suo nome e la getta nel fuoco convinto cosí di recargli danno, non fa che sfruttare due importanti leggi occulte: quella della « magia imitativa », secondo cui se si agisce in un certo modo si inducono le Forze Magiche ad agire nel medesimo modo; e quella del « legame magico », per la quale fra la *cosa* e la *rappresentazione della cosa* non esiste differenza, e dunque la bambola battezzata col nome del nemico *è il nemico* (per rafforzare questo legame spesso si usa incorporare nella bambola frammenti del corpo che questa raffigura, come le unghie o i capelli: ciò serve a meglio « dirigere » l'azione delle Forze Magiche risvegliate dalla magia imitativa (1).

Per indurre le forze occulte ad agire in un certo modo, il mago deve operare rispettando certe regole fisse che stabiliscono i tempi, le modalità, le successioni dei suoi atti. In questa maniera viene ad elaborare una vera e propria cerimonia, un rito inteso ad esaltare al massimo il potere che si raccoglie sia in lui che fuori di lui, per dirigerlo secondo la sua volontà e il suo vantaggio.

Le piú tremende di queste cerimonie sono quelle descritte nella Magia Rituale, nelle quali le Forze Magiche vengono direttamente evocate, in forma di Spiriti o dèmoni, per dare loro ordini o imporre compiti. È a questo genere di magia, antichissimo e, si ritiene, estremamente pericoloso, che è dedicato il presente volume.

Le cerimonie magiche non sono, come si pensa generalmente, la profanazione dei riti religiosi ebraici o cristiani, operate nel tentativo di ingraziarsi il diavolo ed assicurarsene i servigi. Al contrario, sono cerimonie tenute per impetrare dal Dio Universale il potere necessario per controllare le personificazioni (in genere malefiche) delle forze occulte. Il loro significato è essenzialmente simbolico e, al di là del motivo religioso, la loro funzione è di elevare al massimo il « furore mistico » del mago, operando attraverso solenni e complessi rituali, pronunciando for-

(1) Una cerimonia di questo genere è descritta nella Prima Parte di questo volume: è il quarto incantesimo della *Chiave di Salomone*. Si veda anche « *Introduzione alla magia* », Edizioni Mediterranee, Roma 1971, vol. II, pg. 221.

Digitized by Google

mule dal tono tenebroso ed esaltante, circondandosi di oggetti sacri e misteriosi, aspirando profumi che stordiscono e inebriano, sino al punto che la forza raccolta in lui, come un flusso sempre piú gonfio e agitato, non rompe gli argini giungendo a manifestarsi di fronte all'operatore in una forma sensibile e spesso terrificante.

Questi riti sono antichissimi. Sappiamo che venivano praticati in Egitto, Caldea, Mesopotamia, come testimoniano frammenti archeologici in cui si leggono formule magiche e descrizioni di cerimonie. Dagli scrittori greci e latini abbiamo appreso che pratiche del genere erano diffuse anche nelle civiltà classiche.

In tempi relativamente piú recenti presero a diffondersi in Europa i rituali ebraici, portati dal popolo di Israele dopo la Diàspora. Durante tutto il Medio Evo, il Rinascimento e sino al secolo XVII ed oltre (in pratica, sino all'Illuminismo) questi furono larghissimamente praticati, come appare dalle migliaia di manoscritti relativi custoditi dalle biblioteche, e sono oggi il *corpus* di rituali magici piú vasto e organico che possediamo in Occidente.

Di tali riti, che la tradizione attribuisce a Re Salomone, riportiamo nelle pagine che seguono i fondamentali, nella forma piú diffusa.

Abbiamo integrato il testo, ogni volta che ci è sembrato necessario, con notizie e citazioni riprese da opere posteriori. Principalmente il *Picatrix,* o *Clef des Clavicules* (manoscritto della Biblioteca dell'Arsenale in Parigi datato 1256); il *Grand Grimoire* (datazione incerta); il quarto libro del *De Occulta Philosophia,* attribuito a Cornelio Agrippa (pubblicato nel 1531); la *Pseudomonarchia Daemonum,* di Johannes Wierus (1550); l'*Arbatel, sive De Magia Veterum* (1575). Alcune note sono state tratte inoltre dal *Formulaire de Haute Magie* di Pierre Piobb e dal *Dictionnaire Infernal* di Collin de Plancy; ci siamo basati, infine, sulla documentazione fornita da Sayed Idries Shah nel suo studio *The Secret Lore of Magic* (Ed. Frederick Muller, Londra, 1957).

Non vogliamo sindacare l'uso che il lettore vorrà fare della conoscenza che cosí gli viene elargita. Lo esortiamo tuttavia a meditare sulle seguenti parole di Howard Phillips Lovecraft, tratte dal suo racconto *The Call of Cthulhu*:

Digitized by Google

« L'aspetto piú misericordioso della realtà è, io credo, l'incapacità dell'uomo di metterne in relazione tutti i contenuti. La nostra vita si svolge nei confini di una pacifica isola di ignoranza, circondata dagli oscuri mari dell'infinito, e non credo che ci convenga spingerci troppo lontano da essa... Ma un giorno o l'altro, quando infine si riuniranno le varie parti del sapere, oggi ancora sparse qua e là, si presenterà ai nostri occhi una visione talmente terrificante della realtà e della terribile parte che noi abbiamo in essa, che se una simile rivelazione non ci avrà resi folli, tenteremo di fuggire a quella vista mortale rifugiandoci nell'oscurità di un nuovo Medio Evo ».

S. F.

Digitized by Google

Digitized by Google

Parte prima

Non si deve pensare che l'uomo sia stato il primo o l'ultimo padrone della Terra. Gli Antichi erano, gli Antichi sono, gli Antichi saranno. Oggi non sono negli spazi che noi conosciamo, ma *tra* gli spazi. Sereni e primevi Essi avanzano, senza dimensioni e inavvertibili... Camminano invisibili e abominevoli in luoghi solitari dove le Parole sono state pronunziate e i Riti urlati nei loro Tempi...

ABDUL ALHAZRED: *Necronomicon*

Digitized by Google

Digitized by Google

La Chiave di Salomone, figlio di Davide

La *Clavicula Salomonis* è probabilmente il piú celebre e allo stesso tempo il piú temuto fra i testi di Magia Rituale. Gli scrittori clericali vi si riferiscono costantemente come al « Libro del Diavolo ». L'Inquisizione del 1559 la proibí come opera pericolosa.

Per secoli si sono intrecciate controversie sulla sua autenticità e sulla effettiva esistenza di un originale ebraico, dal quale sarebbero derivate tutte le versioni tardo-medievali. Solo di recente è stata fatta in parte luce sulla questione.

Sembra evidente oggi che la *Clavicula* esista, in una forma o nell'altra, dalla piú remota antichità. Certe sue Parole Magiche, la disposizione di certi riti, indicano origini semitiche e babilonesi. Quasi certamente entrò nell'Europa Occidentale attraverso gli Gnostici, i Cabalisti e simili scuole magico-religiose.

Non possiamo essere sicuri, naturalmente, di quanta parte dell'opera, che conosciamo attraverso diversi e non sempre concordanti manoscritti, sia originale, e di quanto debba essere attribuito ad aggiunte posteriori. La questione tuttavia ha importanza solo relativa. Nel considerare la « originalità » dell'opera, ci troviamo infatti subito di fronte a due interrogativi di non facile risposta: l'opera ha effettivamente avuto un solo autore, e questo era davvero il biblico Re Salomone, figlio di Davide? In secondo luogo, siamo portati a chiederci: se i rituali sono veri, « funzionano » effettivamente? Questo tipo di studio tuttavia oltrepassa i limiti del nostro lavoro.

Digitized by Google

Le contese nate in genere intorno alla *Chiave* si sono, fino ad oggi, limitate a critiche fondate su basi piuttosto vaghe: come vago, del resto, è tutto ciò che riguarda la magia. Uno scrittore afferma che il libro non può essere opera di Re Salomone, in quanto questi fu un uomo buono. Si può rispondere, come farebbe un occultista, e non senza ragione, che la Bibbia racconta come Salomone cedette alle tentazioni e cadde in peccato. Inoltre, i religiosi ortodossi hanno lottato contro il contenuto del libro (se non contro la sua autenticità) a causa del suo reputato carattere « diabolico ».

Gli occultisti occidentali hanno contrattaccato con la tesi che il contenuto diabolico è un'aggiunta posteriore, e non appartiene all'opera originale, nella quale si manifesta, essi dicono, null'altro che il puro spirito dell'Alta Magia operante attraverso la Forza Divina.

In Europa, la *Chiave* è conosciuta attraverso copie manoscritte sepolte nelle grandi biblioteche di Londra, Parigi ed altre città. Il piú antico di questi testi, in greco, risale al dodicesimo o tredicesimo secolo: è conservato nel *British Museum,* ma non è ammesso alla pubblica consultazione. La prima versione a stampa apparve a Roma nel 1629; come le altre che seguirono, è tuttavia incompleta e di scarsa attendibilità. Piú interessanti sono i manoscritti, di cui si conserva un buon numero: in essi però il testo, i diagrammi, la loro disposizione e sequenze differiscono a volte notevolmente da copia a copia. Le lingue in cui generalmente si trova la *Chiave* sono il francese e il latino, e molte delle versioni risalgono al diciottesimo secolo.

Ma per provare che la *Chiave,* o qualcosa di molto simile ad essa, è esistita probabilmente per piú di duemila anni, dobbiamo risalire ancora indietro nel tempo.

Nel primo secolo dell'era cristiana lo storico ebreo Giuseppe Flavio fa riferimento ad un libro di incantesimi per evocare gli spiriti maligni che veniva attribuito al Re biblico. Con il suo aiuto, il mago Eleazar l'Ebreo esorcizzò i demoni in presenza dell'Imperatore Vespasiano, comandandoli con l'Anello di Salomone, ben noto a chi ha letto le famose *Mille e una notte.*

Di un simile trattato sui demoni, attribuito allo stesso autore, parla ancora, quasi dieci secoli piú tardi, lo storico greco Michele Psello.

Digitized by Google

Piú tardi, il *Grande Alberto,* testo di magia naturale attribuito dalla tradizione al filosofo Alberto Magno (1193-1280), riporta citazioni da un certo Aronne, che è certamente Aronne Isacco, mago di corte e interprete dell'Imperatore di Bisanzio Manuele I Comneno (1143-1180). Questo Aronne possedeva (secondo un altro storico bizantino del tredicesimo secolo, Niceta Choniate) un libro magico leggendo il quale « evocava legioni di demoni ». Tale volume era, con tutta probabilità, la *Clavicula,* il che dimostra come la diffusione di quest'ultima fosse continuata dal primo all'undicesimo secolo, anche se, insieme con gli altri Grimori (1), non divenne largamente conosciuta in Occidente fino al secolo tredicesimo.

Per riempire l'intervallo di quasi dieci secoli che si apre fra le notizie fornite da Giuseppe Flavio e quelle di Michele Psello, occorre rifarsi alle tradizioni riportate nelle letterature orientali.

Una versione del libro, reperibile nel MS n. 2350 della *Bibliothèque de l'Arsénal,* contiene una prefazione molto antica, di probabile origine bizantina, che non si trova in nessun altro testo. In essa si racconta che la *Chiave* doveva essere sepolta con Salomone nella sua tomba; venne invece trasportata a Babilonia e quindi diffusa da un principe di quel paese. « Tutte le cose create » debbono obbedire ai suoi segreti.

Torniamo per un attimo alle *Mille e una Notte.* Si ritiene che buona parte del materiale su cui si basano i suoi racconti provenga da fonti babilonesi molto antiche. Anche nel *Corano* sono presenti tracce delle tradizioni relative alle attività magiche di Salomone, come vennero poi elaborate nella celebre raccolta di novelle. Su questa trama di leggende gli scrittori arabi dipinsero uno straordinario e multicolore affresco, narrando con grande libertà immaginativa dei fasti e delle gesta del Re biblico. Seguendo a ritroso il filo conduttore che lega le loro opere, si risale ad epoche assai remote.

Questo fatto ha portato alla supposizione che la *Chiave* possa derivare da un corpo di tradizioni magiche usato (se non

(1) *Grimori* venívano detti i testi di Magia Rituale, i piú famosi e antichi dei quali sono quelli attribuiti a Re Salomone, inclusi in queste pagine. Molto diffusi e temuti furono anche il *Libro di Papa Onorio,* il *Grimorium Verum* e il *Grand Grimoire* presentati in un successivo volume di questa stessa collana.

Digitized by Google

addirittura iniziato) da Salomone, che era, al suo tempo o immediatamente piú tardi, diffuso tra i maghi del Mediterraneo Orientale. Tale ipotesi è interessante, in quanto suggerisce connessioni fra l'opera di Salomone e il corpo di rituali magici praticati nell'antico Egitto e attribuiti a Ermete Trismegisto. Il termine « ermetico » è tuttora usato per definire le opere alchimistiche o comunque segrete.

Nella critica e nella storiografia è spesso nata confusione per il fatto che diversi libri sono stati in tempi diversi diffusi sotto il titolo generale della *Chiave di Salomone.* Ad esempio, la *Clef du Rabbi Solomon* è un'opera del tutto differente, che tratta dei talismani planetari. Può tuttavia derivare in parte dalla *Clavicula.*

Oltre a quest'ultima, altri due documenti vengono attribuiti dalla tradizione al Re biblico: il *Lemegeton,* detto anche *Piccola Chiave* o *Chiave Minore,* che tratta dell'evocazione e dei poteri degli spiriti ultraterreni; e il *Testamento di Salomone,* nel quale si racconta come questi entrò in contatto con i genî che in seguito riuscí a dominare, come ottenne la loro obbedienza, e quale fu la sua caduta.

* * *

Qui di seguito viene riportato nella sua essenza il testo della *Chiave,* quale è contenuto nei manoscritti rabbinici custoditi dal *British Museum* e a Landsdowne, commentato e completato dalle varianti di maggiore interesse, nonché da riferimenti e raffronti con altri famosi e irreperibili manuali di Magia Rituale.

Digitized by Google

Avvertimento ai possessori di questo libro

Il brano che segue non è contenuto in tutte le versioni esistenti del Grimorio. Si trova solo nelle copie manoscritte che recano nell'intestazione la nota: « Tradotto dalla lingua ebraica in italiano da Abraham Colorno, per ordine di S.A.S. il Duca di Mantova, e di recente tradotto in francese ». *Esemplari del documento sono custoditi a Parigi e Londra, ad esempio nel MS n.* 2348 *della* Bibliothèque de l'Arsénal *e nei MS Harleiano n.* 3981 *e Sloane n.* 3091 *del* British Museum.
La persona nelle cui mani l'opera potesse cadere è ammonita e scongiurata di non far parte dei suoi segreti ad alcuno che ne sia indegno, a causa del potere racchiuso nelle sue pagine. Questa è una regola generale applicata a tutte le dottrine segrete della Magia e dell'Alchimia.

Quest'opera di Salomone è composta di due parti. Nella prima si insegna come evitare errori nelle operazioni con gli Spiriti.

Dalla seconda si apprende come eseguire le Arti Magiche.

Poni la piú grande attenzione acciocché la Chiave dei Segreti non cada nelle mani degli sciocchi e degli ignoranti.

Chi la possiede, e la usa secondo le istruzioni, sarà non solo in grado di eseguire le Cerimonie della Magia: ma potrà, se necessario, correggere i propri errori.

Nessuna operazione avrà successo se l'Esorcista non ha pienamente compreso ciò che sta per compiere.

Di conseguenza, scongiuro ardentemente chiunque sia entrato in possesso di questa Chiave dei Segreti di non cederla, né dividerne gli insegnamenti con alcuno che non sia a sua volta fidato, sappia mantenere un segreto e sia versato nelle Arti Magiche.

Ti prego umilmente, o possessore del libro, nel Nome di Dio TETRAGRAMMATON, YOD HE VAU HE, e nel Nome ADONAI, e per tutti gli altri Nomi di Dio, Alto e Santissimo, di considerare quest'opera preziosa come la tua stessa anima, e di non dividerla con alcuna persona sciocca o ignorante.

Digitized by Google

Digitized by Google

1.

I tempi e le influenze dei riti magici

La *Chiave di Salomone* si dilunga nel descrivere i dati astrologici relativi alla scelta dei giorni e le ore nei quali devono essere eseguiti i vari generi di rituali. L'autore del testo considera evidentemente che tutti coloro che nutrono interesse per le scienze occulte debbono avere sufficiente conoscenza dell'Astrologia per essere in grado di determinare i giorni e le ore dei pianeti.

Tuttavia i concetti e le terminologie delle operazioni astrologiche considerate da Salomone sono completamente estranei al lettore moderno, e riprodurle integralmente sarebbe del tutto inutile. Nell'APPENDICE I sono stati perciò aggiornati e semplificati i calcoli, del resto abbastanza elementari, necessari per determinare il momento piú favorevole per eseguire un rito magico.

Nella *Chiave,* e cosí in tutti gli altri Grimori antichi, si raccomanda di scegliere con la massima attenzione la data e l'ora per qualsiasi operazione magica. Un errore può avere come conseguenza il fallimento dell'impresa, e nel caso dei rituali per le Evocazioni o per le opere di odio, morte, ecc., anche gravi danni per l'operatore.

Prima di determinare giorno ed ora corretti il mago deve aver presente ciò che sta per compiere e quindi stabilire quale pianeta governa quel tipo di operazione.

Digitized by Google

Salomone fornisce il seguente catalogo di dati:

PIANETA	*Tipo di operazione*
Saturno	Salva dall'Abisso. Operazioni per il bene ed il male connesse con edifici; far sí che gli spiriti familiari parlino a qualcuno nel sonno; fortuna e disastro negli affari, le proprietà, i beni connessi con la terra; ottenere sapienza, conoscenza delle cose nascoste; opere d'odio, morte e disastro.
Giove	Onori e ricchezze; amicizia, salute fisica; i desideri piú vivi.
Marte	Guerra, successi militari; coraggio; distruzione; opere di disarmonia, strage, morte e sofferenza; fortuna in questioni militari.
Sole	Denaro, speranza, sortilegi; operazioni per ottenere l'appoggio di principi e potenti; contro l'ostilità e per favorire l'amicizia.
Venere	Amore, socievolezza, viaggi, gentilezza e piacere.
Mercurio	Eloquenza, affari; arti e scienze; meraviglie e scongiuri, predizioni; per evitare i furti, proteggere i beni e le mercanzie; operazioni riguardanti gli inganni.
Luna	Viaggi, traversate, amore e riconciliazione, messaggi. Furti (Luna nuova), visioni, acqua.

Digitized by Google

Influenza delle Ore

1. Ore di *Saturno,* di *Marte* e della *Luna*:

   Evocare gli spiriti, opere di odio e inimicizia.

2. Ore di *Mercurio*:
   Giochi, scherzi, passatempi, scoperta dei furti con l'aiuto degli spiriti.

3. Ore di *Marte*:
   Evocare le anime dall'Inferno, in particolare quelle di soldati uccisi in battaglia.

4. Ore di *Giove* e del *Sole*:
   Opere di invisibilità, amore e benessere, e tutti gli esperimenti inconsueti.

Segni e pianeti da considerare per gli effetti magici

Gli Effetti della Luna. Gli sforzi costruttivi devono essere fatti quando la Luna è nuova. Discordia e Odio hanno successo con la Luna calante. Invisibilità e Morte solo quando la Luna è quasi del tutto oscurata.

I Segni Zodiacali della Luna nelle operazioni magiche:

La Luna deve essere nel Toro, nella Vergine o nel Capricorno (cioè nei Segni di Terra) per gli *Effetti Soprannaturali.*

Per le operazioni di *Amore, Amicizia* o *Invisibilità* la Luna deve essere in uno dei Segni di Fuoco: Ariete, Leone o Sagittario.

Odio e *Discordia* si devono cercare quando la Luna è in un Segno d'Acqua: Cancro, Scorpione, o Pesci.

Tutte le Operazioni Insolite devono essere previste per giorni in cui la Luna occupa un Segno d'Aria: Gemelli, Bilancia o Acquario.

Un'aggiunta ai dati riportati da Salomone può essere la tabella dei giorni fausti e infausti di ogni mese che riporta il *Grand Grimoire.* Inutile dire che i giorni infausti devono essere evitati per ogni tipo di operazione magica, e in particolare per i Rituali delle Evocazioni.

Digitized by Google

Mese	Giorni fausti	Giorni infausti
Gennaio	3, 10, 27, 31.	12, 23.
Febbraio	7, 8, 18.	2, 10, 17, 22.
Marzo	3, 9, 12, 14, 16.	13, 19, 23, 28.
Aprile	5, 17.	18, 20, 29, 30.
Maggio	1, 2, 4, 6, 9, 14.	10, 17, 20.
Giugno	3, 5, 7, 9, 13, 23.	4, 20.
Luglio	2, 6, 10, 23, 30.	5, 13, 27.
Agosto	5, 7, 10, 14.	2, 13, 27, 31.
Settembre	6, 10, 13, 18, 30.	13, 16, 18.
Ottobre	13, 16, 25, 31.	3, 9, 27.
Novembre	1, 13, 23, 30.	6, 25.
Dicembre	10, 20, 29.	15, 26.

Pianeti che governano i giorni della settimana

Lunedi è sotto la *Luna*
Martedi è sotto *Marte*
Mercoledi è sotto *Mercurio*
Giovedi è sotto *Giove*
Venerdi è sotto *Venere*
Sabato è sotto *Saturno*
Domenica è sotto il *Sole*.

Digitized by Google

2.

Preparazione per il Grande-Rituale

La *Chiave di Salomone*, nel dare dettagli di diverse procedure magiche, afferma che nessuna operazione concernente contatti con gli spiriti deve essere effettuata senza tracciare e consacrare un Circolo Magico, dopo che il Maestro e i suoi discepoli si sono correttamente dedicati e purificati.

Questo concorda con le direttrici consuete dell'Alta Magia, ed è una pratica che risale sino alle tavolette babilonesi, in alcune delle quali è stata rinvenuta una formula per la consacrazione di un Circolo di Protezione, « ... confine che gli Dei non possono oltrepassare, che non può essere spezzato, che né Dio né uomo può ignorare ».

È solo nella *Chiave,* tuttavia, che si trovano i dettagli completi dei riti preparatorî: trascurare i quali, affermano i maghi, significherebbe l'inevitabile fallimento dell'evocazione.

Altra condizione importante che, se non osservata, può portare al fallimento dell'Opera, è che tutti gli strumenti adoperati dal mago — dal luogo in cui si svolge il rituale, all'ago necessario per ricamare i simboli magici sui paramenti dell'officiante — siano debitamente consacrati con apposite cerimonie. Nell'APPENDICE II sono riassunte le caratteristiche di tali cerimonie e le condizioni da rispettare per celebrarle.

* * *

La prima condizione dunque è che il mago decida ciò che vuole ottenere, e quale spirito evocare per raggiungere il suo

Digitized by Google

scopo (2). Fatto questo, egli concentrerà tutta la sua attenzione verso « il fine cui tende ». Ciò per tutto il tempo necessario per preparare e consacrare i paramenti e gli altri accessori, sino al momento dell'operazione, che avrà luogo secondo i tempi e le influenze stabiliti dai pianeti, come si è visto nel capitolo precedente.

Il Maestro deve innanzitutto assicurarsi, dice Salomone, di essere in stato di « purezza rituale ». Questo significa che lui e i suoi assistenti si devono astenere per nove giorni da ogni cosa indegna o sensuale. Negli ultimi tre giorni devono anche osservare il digiuno, o almeno nutrirsi molto frugalmente. Il *Grand Grimoire*, tuttavia, che differisce in alcuni punti dalla *Chiave*, dà come periodo d'astinenza « un quarto di Luna ».

Il settimo giorno il Maestro si sottopone alla completa ablu-zione e immersione in acqua consacrata, e recita la Preghiera Dedicatoria:

> « *O Signore Adonai, che hai creato me, Tuo servo indegno, a Tua immagine dalla semplice terra: benedici e santifica quest'opera per la purificazione della mia anima e del mio corpo, e allontana da essa l'inganno e l'ignoranza.*
> « *O Dio Onnipotente! Grazie al cui potere il Popolo riuscí ad attraversare il Mar Rosso nella fuga dall'Egitto: concedi questa grazia a me, purificato e mondato da questa acqua, puro alla tua presenza!* ».

Il mago completa i suoi lavacri nel liquido consacrato, asciugandosi poi con un panno di lino bianco. È quindi pronto ad indossare i « paramenti puri » dell'Arte.

La benedizione e la vestizione degli assistenti avviene cosí: i due discepoli sono condotti dal loro Maestro in un « luogo nascosto » e lí egli li bagna in acqua consacrata, assicurandosi che vi si immergano completamente. Dopo di che il mago intona:

> « *Possa tu essere rigenerato, mondato e purificato, in modo che gli spiriti non possano nuocerti, né prender possesso di te,* Amen ».

(2) L'elenco degli Angeli e Spiriti Planetari e dei loro poteri è fornito nell'APPENDICE I. Nel secondo capitolo del *Lemegeton* si troverà inoltre il catalogo dei 72 Spiriti Infernali.

Digitized by Google

Gli assistenti sono quindi purificati, e possono indossare le loro vesti magiche.

I Paramenti Puri

Sono di lino (« ma la seta è migliore ») e completamente bianchi, tessuti da una fanciulla vergine. I migliori, secondo certi Grimori, sono quelli già usati da un sacerdote nel servizio della Messa. Sul petto, in seta rossa e con un ago consacrato, vengono ricamati i seguenti segni (3):

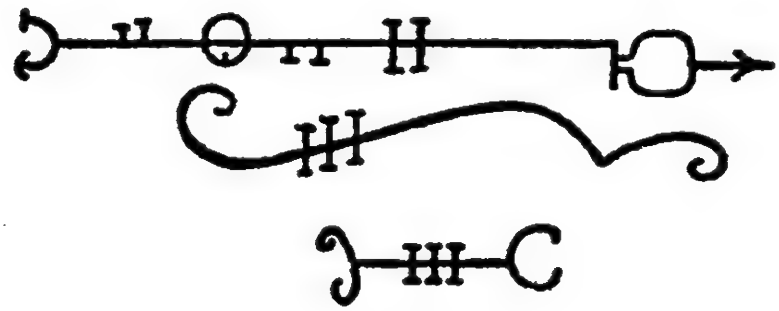


Fig. 1

(3) Alcune versioni forniscono varianti nella consacrazione degli strumenti. Un manoscritto afferma che la seguente orazione è necessaria per tutte le consacrazioni:

« *Athanatos Sapientissime, artises qui sohovo servi tuo dedestint justus fabricar artiffia qui adusan tabernaculi debetant in servi et a sanctificerit alius rebus hic presentibus pater virtutem et efficaciam ad mehe operanti seheter, en servant et sicti frecur*: *TAUTOS, TAUTAYON, BARACHEPI, GEDITA, IGEON. Amen* ».

Anche per i disegni esistono varianti. Il manoscritto Acc. 36674 del *British Museum* fornisce questi simboli per il pettorale della veste:

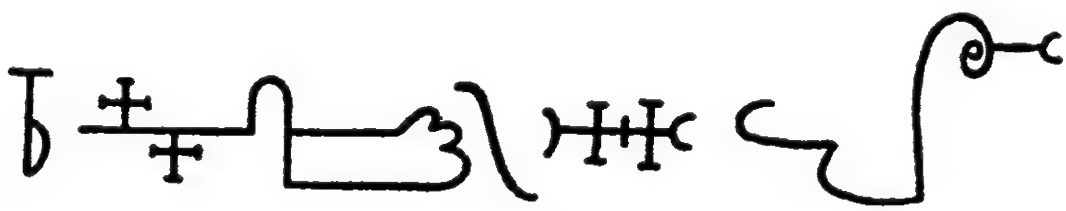


Fig. 1 *bis*

Digitized by Google

I Calzari

Sono anch'essi bianchi, di seta, con questi segni:

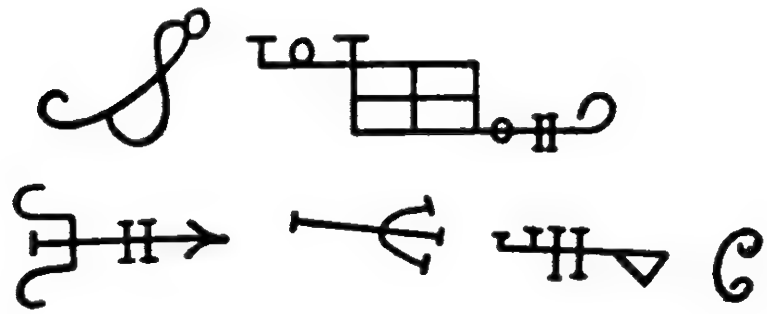


Fig. 2

La Corona

Al mago si dice di indossare una corona fatta di carta bianca vergine, e su di essa devono essere scritti con inchiostro consacrato alcuni segni, mediante una penna anch'essa consacrata: la Penna dell'Arte (si veda l'APPENDICE II).

Questi segni sono i nomi ebraici di Dio: YHVH sul davanti, ADONAI dietro, EL sul lato destro, ELOHIM sul sinistro.

Le corone dei discepoli sono simili a quelle del Maestro, ma su di esse devono essere tracciati i seguenti segni:

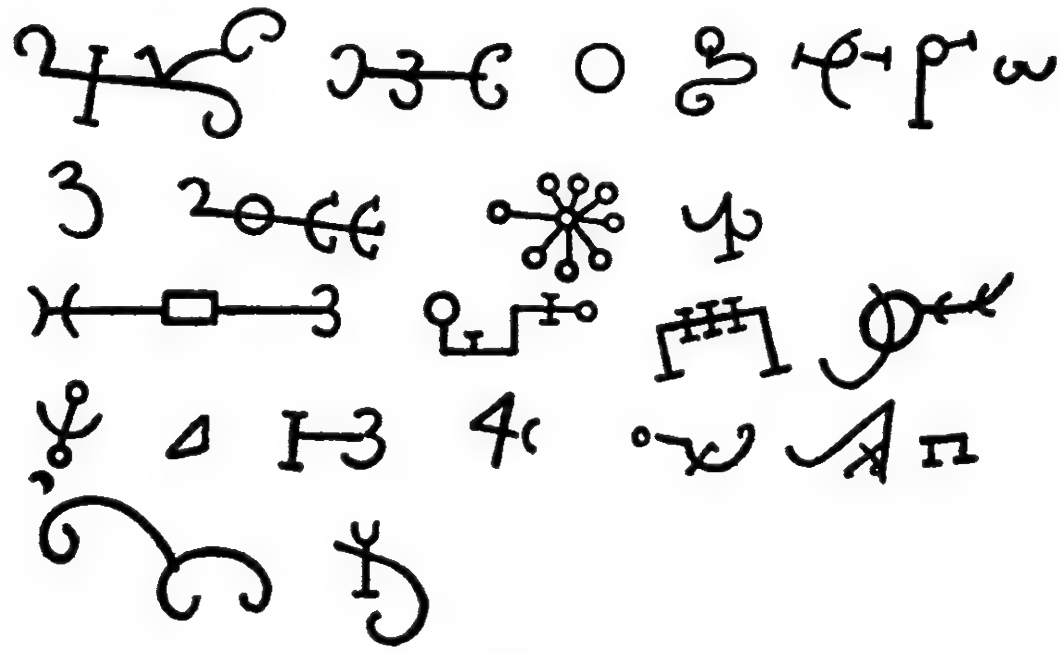


Fig. 3

Digitized by Google

Un'altra copia della *Chiave di Salomone* afferma viceversa che questi sono i segni corretti per le corone dei discepoli:

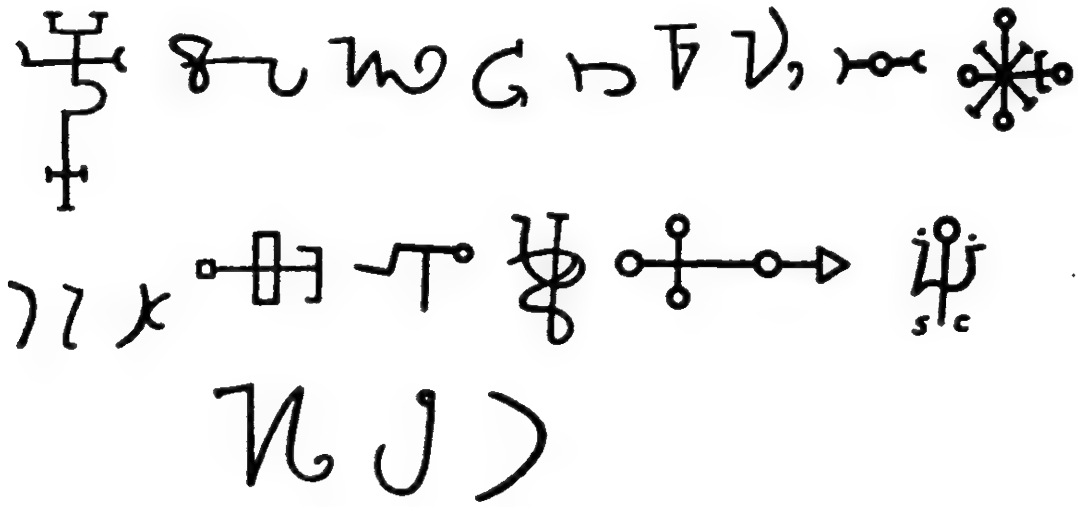


Fig. 4

Mentre ha luogo la vestizione, il Maestro deve recitare alcuni Salmi della Bibbia. Precisamente il XV, CXXXI, CXXXVII, CXVII, LXVII, LXVIII, e CXXVII (4).

Dopo il Salmo XV deve essere pronunciata la seguente invocazione:

> « AMOR, AMATOR, AMIDES, IDEODANIACH, AMOR, PLAIOR, AMITOR! *Per il potere di questi Santi Angeli io indosso questi potenti paramenti. E grazie ad essi porterò al successo le cose che ardo dal desiderio di compiere: grazie a Te, o Santissimo Adonai, e che il Tuo Regno e la Tua Volontà siano eterni.* Amen ».

(4) Qui e nel seguito, la numerazione dei Salmi si riferisce a quella reperibile nella maggior parte delle versioni in Italiano della Bibbia, ad esempio quella apparsa presso le Edizioni Paoline; occorre fare attenzione, in quanto molte traduzioni — specie quelle anglosassoni — seguono una numerazione differente.

Digitized by Google

Digitized by Google

3.

Fabbricazione e consacrazione dei Pentacoli e del Circolo

Quasi tutti i maghi sono unanimemente concordi sul fatto che i pentacoli costituiscono la maggiore difesa dell'officiante contro le insidie degli spiriti. Possono essere usati per costringere i demoni a parlare e ad identificarsi. Con il loro aiuto gli spiriti del bene e del male possono essere evocati, imprigionati e costretti ad esaudire ogni desiderio dell'esorcista.

La *Chiave di Salomone* è probabilmente il piú dettagliato di tutti i rituali nello spiegare l'arte della fabbricazione dei pentacoli, come le pagine che seguono mostreranno abbondantemente. Prima, tuttavia, sarà bene chiarire qualche concetto circa la « pentacleologia ».

Sembra che il vero pentacolo sia il pentagramma: una stella a cinque punte chiamata in greco e in altre letterature magiche il *pentalpha*: « una stella composta di cinque lettere A equidistanti da un punto centrale ».

Notevole confusione è nata dal fatto che anche l'esagramma (stella a sei punte, formata da due triangoli equilateri invertiti e sovrapposti) viene impiegata nelle operazioni magiche. Per questa ragione l'esagramma (chiamato talvolta « sigillo » o « scudo » di Davide, padre di Salomone) è stato confuso con il sigillo di Salomone: laddove, da quel che si legge nella maggioranza dei « libri neri », sembra che la stella autenticamente attribuibile a quest'ultimo sia il pentagramma a cinque punte.

Esiste ancora un altro motivo di confusione. Fornito com'è di qualità straordinarie e poteri magici miracolosi, il pentagram-

Digitized by Google

ma, insieme con gli altri pentacoli, è divenuto sinonimo di « talismano ». I due termini indicano in realtà cose diverse. Spiega Pierre Piobb nel suo *Formulaire de Haute Magie*: « I pentacoli non sono dei talismani, e non bisogna confonderli. I talismani aiutano la polarizzazione delle Forze Magiche, mentre i pentacoli contengono delle Forze polarizzate. I primi sono degli intermediari, i secondi dei generatori secondari: analoghi, in un certo senso. alle pile elettriche. Possono dunque essere ceduti senza pericolo (al contrario dei talismani) ».

L'origine del pentagramma come simbolo di benessere e sicurezza non può essere determinata in alcun modo certo. Un indizio, comunque, si trova nel fatto che la figura veniva nell'antichità impiegata dai medici (che erano, naturalmente, anche dei maghi) di varie scuole di pensiero: come riferisce Menestrier, « una stella a cinque punte, formata da cinque A intrecciate, costituiva un tempo per i medici il simbolo della salute, sotto il nome di Pentalpha ».

Questa interpretazione tuttavia, considerando la complessità delle associazioni mentali che costituiscono i simboli magici, deve derivare da qualche origine piú remota. Il simbolo oggi generalmente usato per indicare la guarigione, ad esempio, è il Caduceo di Mercurio: un bastone con due serpenti intrecciati, derivato dalla ben nota leggenda, che ha connessioni anche con le prestazioni magiche di Mosè, come sono riferite dalla Bibbia (*Esodo,* VII, 9-15). In qualche punto di una ignota linea di trasmissione — forse in Babilonia o presso gli Accadi — il pentalpha quale è giunto sino a noi rappresentava probabilmente l'epitome di qualche sfaccettatura di una dottrina occulta.

Comunque sia, vi sono dei riferimenti storici riguardanti l'uso del pentalpha come incantesimo magico-medico. Lo stemma di Margherita di Francia, figlia di Enrico II e moglie di Enrico IV, ultimo dei Valois, era composto di un pentagramma con una lettera maiuscola racchiusa in ciascun raggio della stella, a formare la parola SALUS.

Che il pentacolo venisse usato per rappresentare fortuna e benedizioni è provato da citazioni come questa di Aubrey, il quale afferma che la figura « era adoperata dai Cristiani greci (come oggi il Segno della Croce) all'inizio di una lettera o un libro quale augurio di buona fortuna ».

Digitized by Google

L'aspetto mistico della figura fu accolto anche dagli Arabi, che lo usarono come stemma. Dopo l'avvento di Maometto, la figura venne mutata in un nodo con cinque capi, a significare l'unità. Questo era un aspetto della sua interpretazione mistica, secondo la tradizione Sufi, e stava per la citazione del Corano: « Strettamente legati insieme dal Nodo di Dio, e mai divisi » (5).

Gli Ebrei « lo cucivano sui loro abiti cremisi », come dice Bathurst, e « gli Ebrei della Berberia avevano quel marchio sulle loro insegne, sulle loro stoviglie, sulle loro tavole ». Il pentagramma era largamente usato ovunque dagli Ebrei; non solo da quelli sotto la cultura Arabo-Spagnola e nell'Africa nord-occidentale (la « Berberia »).

Cristianizzato, il pentacolo superò anche la sfida di una nuova teologia; perché nel n. 231 dei manoscritti di Landsdowne troviamo che Rennet, Vescovo di Peterborough, osserva: « La figura di tre triangoli intersecantisi e fatta di cinque linee è chiamata il Pentangolo di Salomone, e quando è delineata sul corpo di un uomo si assume rappresenti le cinque ferite del Salvatore, e di conseguenza... i diavoli ne hanno grande paura ».

In definitiva, il pentagramma sembra aver avuto una storia mistica multiforme come quella della celebre Svastica, o quella di ogni altra varietà di croce o simbolo solare. Il suo uso in Inghilterra si ritrova anche in edifici religiosi. « Il magico pentalpha tracciato sulla finestra occidentale della navata a sud dell'Abbazia di Westminster dimostra che i monaci che cantavano nel coro erano profondi nelle scienze occulte », si legge in una guida ai monumenti di Londra. Un altro personaggio attratto dalla figura fu John Evelyn (6), perché riferisce Burke in un suo trattato sui talismani che egli « in molti suoi libri, dopo aver tracciato il monogramma col suo nome, disegnava con la penna il pentacolo fra le parole *Dominus Providebit* ». Il che può essere indubbiamente considerato parte di un'operazione magica.

Esistono due modi di tracciare — e quindi di interpretare — questo segno misterioso e potente. Secondo il simbo-

(5) Una stella a cinque punte figura tuttora accanto alla mezzaluna sulle bandiere nazionali degli Stati Arabi.

(6) *John Evelyn* (1620-1706), inglese, poligrafo, studioso di scienze naturali, è noto nella letteratura soprattutto per il suo celebre *Diario*.

Digitized by Google

lismo magico, se viene disegnato con una sola punta verso l'alto, rappresenta il Potere di Dio. Se invece lo si rovescia in modo da avere due punte nella parte superiore, indica il Diavolo e i suoi poteri, e viene usato nelle evocazioni infernali e nella demonologia.

Salomone nella *Chiave* avverte il lettore che, prima di celebrare un qualsiasi rituale, deve aver ben compreso il significato e le conseguenze della sua opera. L'ignoranza, ripete piú volte, è pericolosa: dunque chi vuole aver successo deve leggere e rileggere la *Chiave,* e familiarizzarsi con i suoi misteri.

Nel suo uso come accessorio magico, il pentacolo deve essere inciso sul metallo relativo al suo pianeta, o tracciato con inchiostro su pelle d'agnello vergine, e la pelle deve essere preparata o acquistata quando il segno del Sole è nell'Ascendente. Alternativamente, altri testi magici affermano che il segno può essere tracciato con oro su marmo bianco. [Per questo simbolismo si veda: *Introduzione alla Magia* - Edizioni Mediterranee, Roma 1971, vol. I, pag. 213; nonché *Magia Pratica,* vol. II, nota 58]. In ogni caso deve essere consacrato: il che si ottiene con uno dei numerosi cerimoniali al riguardo descritti nella *Chiave.*

Istruzioni di Salomone sui Pentacoli

La *Chiave* afferma esplicitamente che chiunque voglia praticare della magia deve conoscere l'arte di fabbricare i pentacoli. Per questa ragione il figlio di Davide riunì le necessarie nozioni e le trasmise al proprio figlio Roboamo, cui la *Chiave* è dedicata:

« Dunque in questi pentacoli egli troverà i grandi e santissimi Nomi di Dio, da Lui stesso incisi sulle Tavole di Mosè. Questi, io Salomone li ho appresi grazie ad un Angelo.

« E li ho raccolti e conservati per il bene di tutta l'umanità e per la difesa del corpo e dell'anima contro gli spiriti malefici.

« I pentacoli si devono fare il giorno di Mercurio nella sua ora. La Luna deve essere in un segno di Aria o di Terra, e crescente, e i suoi giorni devono essere gli stessi del Sole.

« Ritìrati in una stanza preparata appositamente, o in un

Digitized by Google

altro luogo approntato a questo scopo, che sia incensato e profumato con incenso e fragranze magiche ».

L'operazione deve essere compiuta con cielo sereno e temperatura mite. Nel luogo della consacrazione si deve portare pergamena vergine e i seguenti colori: oro, cinabro o vermiglio, blu-celeste. Tutto deve essere esorcizzato, come la Penna magica dell'Arte, con la quale si devono tracciare i segni.

La fabbricazione dei pentacoli deve essere di preferenza completata nel giorno e nell'ora indicati — quelli di Mercurio — ma se non possono essere finiti nel tempo prescritto, il Mago deve aspettare la seconda ricorrenza di giorno e ora di Mercurio prima di terminare e consacrare le figure.

Quando saranno stati disegnati, per avvolgerli si dovrà usare un panno di seta pura: il panno dell'Arte.

« Prendi poi un vaso di terracotta quasi pieno di carbone acceso, esorcizza e purifica incenso, mastice e legno di aloe e ponili sopra i carboni ».

Questa è la fumigazione della cerimonia per la benedizione, che si deve compiere per dedicare qualsiasi strumento magico.

L'operatore è avvertito che deve essere puro, mondo ed astinente, come del resto in ogni operazione magica. Questo avvertimento si ripete molte volte nella *Chiave,* con l'ammonizione che se il piú piccolo dettaglio della procedura usuale viene omesso, il risultato non può essere che un fallimento.

Poi, dice l'autore, prendi il Coltello o Lancetta dell'Arte e traccia due circoli concentrici, quindi incidi fra di essi i Nomi di Dio che sono appropriati. Dopo di che i pentacoli devono essere esposti ai fumi dei bracieri di terracotta.

« Vòlgiti ad Oriente e mantenendo i pentacoli sul fumo, ripeti questi Salmi di mio padre (cioè di Davide, padre di Salomone): VIII, XXI, XXVII, XXIX, XXXII, LI, LXXII, CXXXIV. Poi, recita questa Orazione:

> « *O* ADONAI, *Onnipotente,* EL, *che puoi tutto,* AGLA, *Santissimo,* ON, *Giustissimo, Aleph e Tau, Inizio e Fine! O Tu che, con la Tua conoscenza, desti origine ad ogni cosa! Tu che eleggesti Abramo Tuo servitore, e gli promettesti che tutte le nazioni sarebbero state benedette dalla sua progenie; Tu che ti manifestasti al Tuo schia-*

Digitized by Google

vo Mosè come una fiamma nel roveto ardente; Tu che gli consentisti di camminare attraverso il Mar Rosso senza essere toccato dalle onde; Tu che gli desti le Leggi sul Sinai; Tu che desti al Tuo servo Salomone questi Pentacoli perché, in virtú della Tua ineguagliabile misericordia, le anime e i corpi ne siano salvati!
« Noi con umiltà preghiamo e imploriamo Te, Massimo e Santissimo, di far sí che siano consacrati questi Pentacoli, per il Tuo potere: e che siano difesa contro tutti gli spiriti; per Te ADONAI, *Santissimo, per sempre e l'eternità ».*

Appena l'Orazione è completata, i pentacoli vengono riposti nei loro sacchetti di seta, in attesa che il Maestro li usi nel Circolo per l'evocazione degli spiriti.

L'erezione del Circolo

Quando il Maestro e i suoi discepoli sono pronti per il rituale ed hanno preparato tutti gli accessori, il loro passo successivo consiste nel tracciare il Circolo Magico: il rifugio degli officianti, il punto mistico dal quale, in tutta sicurezza, gli spiriti possono essere invocati, sottomessi, e si può porre loro qualsiasi domanda e ordinare qualsiasi cosa.

Vi sono diverse forme di Circoli Magici: dall'anello di farina usato dai Babilonesi, a quello di pietre nere degli Indú, dai circoli portatili di carta dei maghi moderni, al circolo di metallo che venne confuso con l'Anello di Salomone, il quale aveva in se stesso il potere di evocare gli spiriti.

Il tipo piú diffuso, tuttavia, descritto con molti dettagli nella *Chiave di Salomone,* è quello disegnato sul pavimento o sul suolo in un luogo conveniente: come una stanza isolata, un cimitero, un edificio diroccato. Secondo la *Chiave* occorre munirsi di una corda lunga tre metri e, legandovi ad una estremità il Coltello dell'Arte, usarla come una specie di compasso per tracciare un cerchio sul terreno. Dopo di ciò, si deve disegnare, all'interno della prima, una seconda circonferenza concentrica, dal diametro minore di circa trenta centimetri; entro questa, infine, ed alla stessa distanza, un ultimo cerchio.

Digitized by Google

Come durante la vestizione, anche nel corso di questa importante fase del Rituale si devono recitare dei Salmi della Bibbia. I seguenti: II. LIV, CXIII, LXVII, LXVIII.

Poi, vicino al margine interno del cerchio centrale, si deve tracciare la lettera ebraica *Tau* quattro volte, in corrispondenza di ciascun punto cardinale. Quindi, fra i circoli esterni e in direzione Sud-Est, il Nome di Dio di quattro lettere, che non deve essere pronunciato. Questo è IHVH, e parlandone vi si riferisce come al Tetragrammaton. Fra i rimanenti punti cardinali, altri ineffabili Nomi Magici vanno tracciati: « A Sud-Ovest, AHIH (EHEIEH); a Nord-Ovest, ALVIN (ELION); a Nord-Est, ALH (ELOAH) ». Questi nomi sono separati fra di loro da un pentagramma, disegnato in modo da presentare una sola punta verso l'esterno.

Terminate queste operazioni, occorre racchiudere il Circolo in un doppio quadrato, tracciato ad una certa distanza da esso, con gli angoli disposti in direzione dei punti cardinali. La distanza fra i due quadrangoli deve essere di circa quindici centimetri. Intorno ad ogni angolo si deve disegnare un altro doppio circolo, dal diametro esterno di trentacinque centimetri. « Fra le due circonferenze concentriche, questi Nomi debbono essere tracciati: a Nord, ADNI (ADONAI); ad Ovest, AGLA (AGLA); a Sud, IH (YAH); ad Est, AL (EL) ».

Fra i due quadrati si traccia infine il terribile e potente Nome TETRAGRAMMATON, una volta per ciascun lato.

Nel tracciare i circoli e i quadrangoli si deve avere cura di lasciare ciascuna figura interrotta per un piccolo tratto: è il « sentiero » attraverso il quale gli officianti entreranno a prendere le rispettive posizioni. Il Maestro completerà le figure prima di iniziare il Rituale per l'Evocazione.

Termina cosí la descrizione del Circolo. Quella che abbiamo riportato è la piú diffusa fra i vari manoscritti, incluso il MS 2348 della *Bibliothèque de l'Arsénal,* dal quale è tratta l'illustrazione qui riprodotta (le indicazioni dei punti cardinali sono poste per comodità del lettore, e non debbono essere riportate nel Circolo reale).

Esistono tuttavia delle varianti. Ad esempio, il manoscritto successivo (n. 2349) della stessa biblioteca dà una forma diversa. In tale variante, benché l'essenziale carattere del Circo-

Digitized by Google

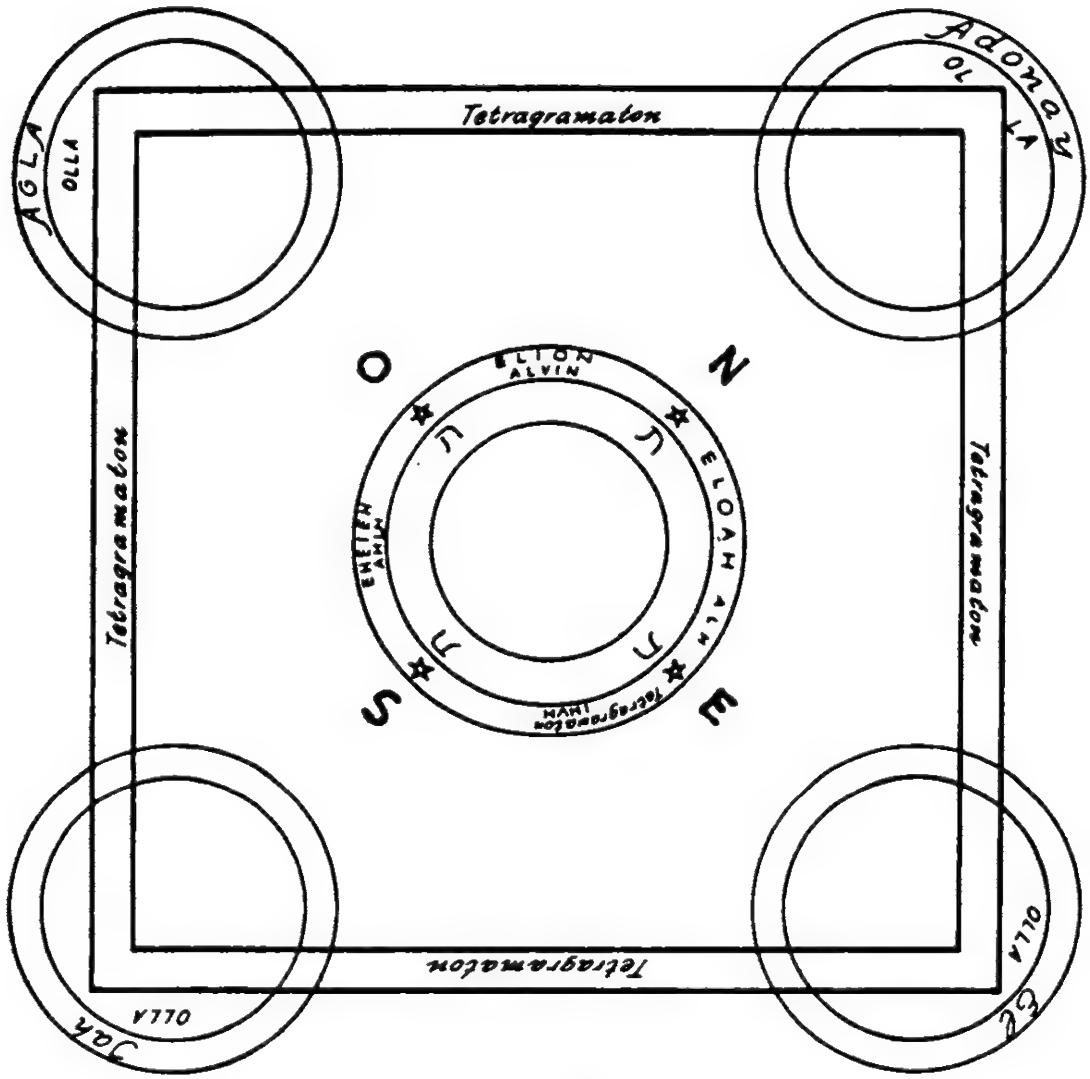


Fig. 5

lo delle Evocazioni rimanga lo stesso, vi sono alcune differenze: le principali riguardano l'assenza del quadrato e le disposizioni dei cerchi minori (nei quali devono trovare posto i discepoli). I nomi ebraici del Creatore sono simili, ma è aggiunta al centro della figura la parola segreta KIS: un'abbreviazione di KADOSH IEVE SABAOTH, *Santo Dio degli Eserciti.*

Altre versioni riportano poi figure totalmente diverse. Questa varietà di forme si può spiegare con la seguente avvertenza, contenuta nel MS 2349 già citato, e in altri: « Quando il Maestro dell'Arte avrà parlato con gli Spiriti, dovrà ogni volta esercitarsi a creare un Cerchio diverso, che abbia qualcosa di speciale ».

Digitized by Google

L'INGRESSO NEL CIRCOLO

La figura è ormai terminata, e gli officianti sono pronti ad entrare nei limiti santificati. Fuori del Circolo è acceso un fuoco di carbone, sul quale dovranno bruciare dei profumi, e una Candela dell'Arte. Dopo un breve discorso di incoraggiamento ai discepoli, tutti entrano nel Circolo, ed il Maestro lo « chiude » completando le interruzioni delle figure.

A questo punto inizia l'Evocazione vera e propria.

Il procedimento che dà Salomone verrà riprodotto da tutti i Grimori successivi, con poche varianti (principalmente l'introduzione di locuzioni cristiane al posto di quelle esclusivamente ebraiche della *Chiave*).

Il mago, dopo aver consultato libri quali il *Lemegeton* e il *Testamento di Salomone,* entrambi riportati in queste pagine, sceglie lo Spirito che desidera chiamare (gli Spiriti planetari corrispondenti ai Pianeti, ai giorni e alle ore dei giorni sono riportati nell'APPENDICE I). Avrà con sé un pentacolo, inciso nel giorno e l'ora del pianeta dello Spirito (secondo le istruzioni della *Chiave*), con il quale costringerà quest'ultimo alla obbedienza. Usando le invocazioni e i Nomi Magici, egli evoca il demone ed ottiene i suoi servizi.

È in occasioni come queste inoltre che il « Patto Nero » — con il quale l'evocatore vende l'anima e il corpo alle potenze infernali — viene stipulato.

Digitized by Google

Digitized by Google

4.

Il rito dell'evocazione

Quando tutto è pronto, il Maestro pronuncia la seguente Orazione contro le possibili interferenze dei demoni:

> *« Possano tutti gli spiriti malefici fuggire, particolarmente quelli che sono ostili a questa operazione! Nell'entrare preghiamo con umiltà che Dio Onnipotente, entrando con noi in questo Circolo, ci conceda la Sua divina approvazione, e successo, gioia, carità e buoni auspici.*
> *« Possano gli Angeli della Pace rafforzare e difendere questo Circolo; che la discordia ne resti lontana!*
> *« Aiutaci e magnificaci, o Signore. I Tuoi Santissimi Nomi benedicano il nostro incontro e le nostre parole. O Signore Dio nostro, benedici il nostro ingresso in questo Circolo, perché Tu sei benedetto per tutta l'Eternità!* Amen ».

Quindi il Maestro si pone in ginocchio e recita la Consacrazione del Circolo:

> *« O Signore Dio nostro, Potentissimo e Misericordioso, Tu che non desideri la morte del peccatore, ma piuttosto che egli volga le spalle al male e continui a vivere; concedici la Tua benedizione, e consacra questo suolo e questo Circolo, che è qui tracciato, e che contiene i Nomi piú potenti e divini.*

Digitized by Google

« O Terra, ti invoco per il santissimo Nome ASHER EHEIEH, *con questo cerchio tracciato dalla mia mano!*
« Possa Dio, ADONAI, *benedire questo luogo con tutte le celesti virtú. Che nessuno spirito profanatore possa penetrare in questo Circolo, o dare molestia a coloro che vi sono racchiusi. Per il Signore Dio,* ADONAI, *che è eterno, nei secoli dei secoli,* Amen.
« O Signore Dio! Imploro Te, Potentissimo e Misericordioso, di benedire questo Circolo, tutto questo luogo, e tutti noi che vi siamo rinchiusi.
« E Ti imploro di concederci un Angelo buono, per proteggerci. Allontana, o Signore, tutte le potenze nemiche. Concedici, o Signore, la sicurezza, per Te che sei l'Eterno Reggitore! Amen ».

A questo punto, il mago si risolleva in piedi, e si pone sul capo una corona di carta, sulla quale è scritto: AGLA AGLAI AGLATA AGLATAI. È, naturalmente, provvisto di pentacoli, cuciti sul petto della sua veste.

È il momento della vera evocazione dello spirito. Voltosi verso Oriente (o qualsiasi altra direzione sia congeniale allo spirito), egli lo invoca con la Prima Formula Evocatoria:

Prima Formula

« O Signore, odi la mia preghiera, fa' che la mia voce giunga sino a te. O Signore Dio Onnipotente, che regnavi prima dell'inizio dei Tempi, e che nella Tua infinita saggezza hai creato i cieli, la terra, il mare e tutto ciò che è in essi, tutto ciò che è visibile e tutto ciò che è invisibile, con una sola parola.
« Ti lodo, Ti benedico e torno a benedirti, Ti adoro, Ti glorifico e Ti prego di essere, in questo momento, misericordioso con me, miserabile peccatore, perché sono una creatura delle Tue mani.
« Salvami e guidami, per il Tuo Santo Nome, Tu cui nulla è difficile, nulla è impossibile; liberami dalla notte della mia ignoranza, e fa' che prosegua spedito il mio cammino.

Digitized by Google

« Illuminami con una scintilla della Tua infinita Sapienza. Allontana dai miei sentimenti l'avidità, e l'iniquità delle mie parole oziose. Concedi a me, Tuo servo, un saggio consiglio, un cuore sottile e penetrante, per acquisire e completare tutte le Scienze e le Arti; dammi capacità di udire e memoria per ritenere, in modo che io possa realizzare i miei desideri, e comprendere ed imparare tutte le scienze difficili e desiderabili; e rendimi capace di padroneggiarle.

« Dammi la virtú di concepirle, in modo che io stesso possa andare avanti e pronunciare con pazienza e umiltà le mie parole per istruire gli altri, come Tu mi hai ordinato.

« O Dio! O Padre, Potente e Clemente, che hai creato ogni cosa, che ogni cosa comprendi e conosci universalmente, cui nulla è nascosto, nulla è impossibile:

« Imploro la Tua Misericordia, per me e per i Tuoi servi: perché Tu vedi e sai che ciò che facciamo non è al fine di tentare il Tuo potere, come se fosse in dubbio, ma piuttosto per ottenere una grazia, per il Tuo Splendore, la Tua Magnificenza, la Tua Santità, e per il Tuo Sacro, Terribile e Potentissimo Nome IAH, *al cui suono tutto il mondo trema, e per terrore del quale tutte le creature Ti obbediscono. Concedici, o Signore, di essere ricettacoli della Tua Grazia, in modo che attraverso di essa possiamo avere piena confidenza e conoscenza di Te, e che gli Spiriti possano rivelarsi qui alla nostra presenza, e che quelli che sono cortesi e pacifici possano venire a noi, e possano essere obbedienti ai Tuoi comandi, attraverso Te, o Santissimo* ADONAI, *il cui regno è eterno.* Amen ».

Il mago si solleva e tocca i pentacoli. Uno degli assistenti apre il libro delle evocazioni e il Maestro, volgendosi in direzione dei quattro punti cardinali, dice:

« O Signore, sii per me come una torre di forza contro le nequizie e le apparizioni degli Spiriti Malefici ».

Digitized by Google

E quindi, nuovamente verso ciascun punto cardinale:

« Questi Pentacoli sono simboli dei Nomi del Creatore, e ti fanno precipitare nella paura. Obbediscimi dunque, per il potere di questi Santi Nomi, per questi simboli misteriosi e per il Segreto dei Segreti ».

A questo punto — dice Salomone — appariranno gli Spiriti, avvicinandosi da ogni lato.

Può accadere tuttavia che essi non possano — o non vogliano — presentarsi. In questo caso ci sarà un ritardo. Si dovranno allora riprendere le fumigazioni, il Circolo dovrà essere tracciato nuovamente e il Coltello puntato verso il cielo. Dopo di che, il mago toccherà ancora i suoi pentacoli e si inginocchierà per pronunciare, sottovoce insieme con i discepoli, la seguente

Confessione

« O Signore del Cielo e della Terra, dinanzi a Te confesso i miei peccati, e amaramente me ne pento; mi prostro e mi umilio in Tua presenza. Ho peccato d'orgoglio, avidità e ignavia, di cupidigia, gola e lussuria. Ti ho offeso con ogni genere di peccato e di profanazione, sia commettendoli io stesso, sia tacitamente consentendo che altri se ne macchiassero. Ho peccato di sacrilegio, rapina, violazione e omicidio. Ho peccato per uso dei miei beni a fin di male, ho peccato di sperpero, di aver dato cattivo consiglio, di inganno, di usura su beni affidati alla mia amministrazione, di dispotismo sugli altri; ho rotto il Sabbath, mi sono macchiato di impurezza, ho insultato i meritevoli, non ho mai rispettato i giuramenti, ho disobbedito agli anziani; sono stato ingrato, sensuale, irriverente, bestemmiatore e corruttore; ho trascurato le mie preghiere.

« Respingo tutti i peccati che ho commesso, peccati di pensieri malvagi e vuoti, di malafede e affrettate conclu-

Digitized by Google

sioni, di menzogna e ignavia, inganno, spergiuro e calunnia.

« Rinuncio a questi crimini; al tradimento e la discordia fomentati da me, alla curiosità e la bramosia, alle false parole, la violenza, la maledizione, le bestemmie, la vanità, gli insulti e le dissimulazioni. Ho peccato contro Dio non osservando i Dieci Comandamenti, trascurando i miei obblighi e i miei doveri, mancando d'amore verso il prossimo.

« Detesto i peccati dei sensi da me commessi: con la vista, il gusto, l'odorato e il tatto; con cose, pensieri, azioni e sentimenti rivolti alla carne.

« Ammetto tutto ciò di fronte a Te, e Ti adoro.

« O Angeli e figli di Dio, confesso i miei peccati perché il mio avversario non abbia potere su di me, sino al Giorno Estremo. Egli non può affermare ora che ho nascosto le mie colpe.

« O Padre Onnipotente, concedimi per Tua Grazia di vedere gli Spiriti, fa' che siano soddisfatti il mio desiderio e la mia volontà, per il Potere e la Gloria appartenenti a Te, che sei il Forte, il Puro, il Padre ».

Ora, dice la *Chiave,* occorre soltanto un'altra Evocazione per far apparire gli spiriti, come ordinato.

Seconda Formula Evocatoria

« O Onnipotente, Eterno Dio, Padre della Creazione, concedimi la Tua Grazia, perché io sono una Tua creatura. Ti imploro, difendimi contro i miei nemici, e fortifica la mia fede perché sia ferma e incrollabile.

« O Signore! Affido a Te la mia anima e il mio corpo, e credo in Te solo, e a Te mi abbandono. O Signore, mio Dio! Aiutami e assistimi nel giorno e nell'ora in cui Ti chiamerò.

« Ti prego, ricordati di chi mi sta vicino. Tu sei il mio Salvatore: fa' che, amandoti, io migliori me stesso, o Signore. Questo è il mio desiderio, o Eterno, Sempre Regnante. Amen.

Digitized by Google

« O Onnipotente e Onnisciente, Tu che hai creato i Cieli, la Terra e il Sole, e tutto ciò che è in essi; Tu che col Tuo respiro desti vita a tutte le cose; io Ti lodo e Ti benedico, adoro e glorifico il Tuo Nome. Sono un tristo peccatore, e chiedo il Tuo aiuto e conforto: soccorrimi.
« Per il Potere del Tuo Grande Nome, Ti prego, allontana l'oscurità dell'ignoranza dalla mia mente, e sostituiscila con la luce della conoscenza. Allontana da me ogni male, e fa' che non siano vuote le mie parole.
« Tu sei la Vita, l'Unico, la cui luce, la cui Gloria, il cui Regno si specchiano nell'Eternità! Amen ».

Durante questa invocazione, gli Spiriti appariranno. Se non sono visibili, ci dice la *Chiave,* il mago deve scoprire i pentacoli cuciti alla sua veste. Ogni altra difficoltà con le Forze Magiche potrà essere superata con la Grande Invocazione, di cui si può trovare una forma nel *Lemegeton* (vedi la *Seconda Invocazione agli Spiriti Riluttanti*).

Spesso, si dice, in caso di ritardi gli spiriti possono inviare dei subalterni a spiegarne la ragione. Un metodo per affrettarne la venuta è puntare il Coltello verso il cielo, e invocare tutti gli Angeli Celesti.

Quando gli Angeli appaiono (cosa che si dovrebbe verificare nella parte iniziale del Rito), si chiede loro il nome, il grado e le mansioni, e si dice loro cosa devono fare per il mago.

Prima di lasciare il Circolo, gli spiriti devono essere congedati con questa frase (di cui esistono diverse varianti):

Congedo dello Spirito

« Per il Potere del Grande ADONAI, ELOHIM, SABAOTH, *ti do licenza di tornare, spirito cortese, da dove venisti. Sii pronto a rispondere al mio richiamo quando mi piacera* ».

Digitized by Google

Le sembianze degli Spiriti

In quali forme si mostreranno le entità cosí evocate? I « libri neri » riportano in genere le descrizioni piú straordinarie e impressionanti: si veda ad esempio, in queste stesse pagine, il capitolo dedicato ai 72 demoni elencati nel *Lemegeton.* Per quel che riguarda gli spiriti planetari, le notizie piú complete sono forse quelle contenute nel famoso Quarto Libro del *De Occulta Philosophia,* attribuito al mago rinascimentale Cornelio Agrippa.

Da esso apprendiamo che uno Spirito del Sole può apparire come un Re con scettro e corona a cavallo di un leone; come un Re su un trono con una sfera fra i piedi; come una Regina, un leone, un pavone, uno scettro. Gli Spiriti di Venere si mostrano come fanciulle ridenti che invitano il mago ad unirsi a loro; come una giovane donna nuda; come un Re che cavalca un cammello; come una capra, un cammello, una colomba. Uno Spirito Lunare può prender forma di un arciere che cavalca un'antilope; di una cacciatrice con arco e frecce; di un ragazzo, una mucca, un'oca, una freccia. Uno Spirito di Marte appare come un uomo in armatura; un Re che cavalca un lupo o un leone, con una spada nuda nella mano destra e una testa mozza nella sinistra; come un cavallo, un cervo, un toro. Le forme degli Spiriti di Giove sono quelle di un Re con la spada sguainata, a cavallo di un Leone, di un'aquila o di un drago; un sacerdote con la mitria sul capo; una fanciulla coronata d'alloro; un toro, un cervo, un pavone, una spada. Uno Spirito di Mercurio può presentarsi come un Re in groppa a un orso; un giovane di bell'aspetto; una donna con una conocchia; un cane, un'orsa, una gazza, una verga. Infine, gli Spiriti di Saturno si mostrano come un Re barbuto a cavallo di un drago; un vecchio anch'esso barbuto; una vecchia, un ragazzo, un drago, un gufo, una veste nera, una falce, un albero di ginepro.

Digitized by Google

Digitized by Google

5.

I Pentacoli magici

Come si è visto, nel Grande Rituale l'uso dei pentacoli è una necessità imprescindibile. Essi incutono terrore ai demoni, e costringono gli spiriti dei pianeti che rappresentano ad obbedire in ogni modo all'officiante.

Gli scrittori d'occultismo mettono costantemente in guardia gli aspiranti maghi circa i tremendi pericoli che derivano dall'evocazione degli spiriti. Questi possono rispondere con falsi nomi, ingannando l'operatore; possono intervenire in forma invisibile, manifestandosi solo per punire la prima imprudenza di chi li ha evocati; possono riuscire (perché tentano con ogni mezzo) ad attirare il mago o uno dei discepoli fuori del Circolo protettivo. In questo caso « le conseguenze sono generalmente mortali ». Fortunatamente, la *Chiave* afferma nell'intestazione di questo capitolo che « se comandati dal Potere dei Talismani, tutti gli spiriti obbediranno, immediatamente e senza pericolo »; il che sembra sufficiente garanzia di sicurezza.

I pentacoli, oltre ad agire come difesa contro le entità malefiche, possiedono numerose qualità magiche. Non esiste praticamente cosa, secondo la *Chiave di Salomone,* che non si possa ottenere attraverso di essi.

« Ovunque tu vada », afferma il testo, « se li avrai con te sarai completamente sicuro per tutta la vita; sarai gradito a tutti, dominerai il fuoco e l'acqua. Ogni cosa creata avrà terrore dei Nomi incisi su di essi, e ti obbedirà ».

Digitized by Google

Dato che l'obiettivo principale della Magia è l'acquisizione del potere sulla natura, in una forma o nell'altra, si può dire che i Pentacoli di Salomone valgono il lavoro necessario per fabbricarli.

Ed in effetti, la loro fabbricazione richiede un certo impegno da parte del mago. I pentacoli debbono essere preferibilmente di metallo, ma li si può tracciare anche su pergamena vergine. Il metallo deve essere quello associato con il pianeta cui il talismano si riferisce. I pentacoli di Saturno sono di piombo; quelli di Giove di stagno; Marte richiede il ferro; il Sole l'oro; Venere il rame; la Luna l'argento. Il pentacolo dedicato a Mercurio, che ha il potere di comandare tutti gli spiriti, deve essere, a seconda dei testi, di una lega di oro-argento, o di mercurio « fissato » con altre sostanze. Il metallo deve essere purificato dal fuoco, e i caratteri da incidere su di esso devono essere tracciati con un Ago dell'Arte: cioè un ago mai usato prima, esorcizzato e consacrato.

Se si usa la pergamena, occorre osservare le corrispondenze fra i pianeti e i colori. Di conseguenza, sul foglio di carta vergine si dovranno tracciare i segni nei colori seguenti:

per Saturno, in nero
per Giove, in blu-celeste
per Marte, in rosso
per il Sole, in oro o giallo
per Mercurio, in tutti i colori, o in porpora
per la Luna, in argento o bianco-grigio.

« Le dimensioni », aggiunge la *Chiave,* « non hanno importanza se tutti gli altri requisiti vengono rispettati ».

Il capitolo del libro dedicato a questi oggetti termina con il solito avvertimento di osservare tutte le normali precauzioni (cioè scegliere il giorno e l'ora appropriati, secondo il pianeta e l'ufficio del pentacolo), ed aggiunge che i Nomi Magici da tracciare sono sacri: occorre quindi concentrarsi nell'operazione e non trattare la materia con leggerezza.

In alcune versioni della *Chiave,* Salomone riempie il capitolo di terribili maledizioni contro coloro che profanano questi riti, come chi, ad esempio, pronuncia il Nome di Dio invano.

Digitized by Google

I Pentacoli

Riportiamo qui di seguito le figure e le proprietà dei Pentacoli Planetari, ricavate soprattutto dal manoscritto n. 2497 della *Bibliothèque de l'Arsénal,* che porta il titolo specifico *Les Vraies Talismans.*

Le indicazioni relative alla scelta dei tempi per la fabbricazione, e agli strumenti necessari, si trovano nelle Appendici.

Pentacoli del Sole

1 — Il primo pentacolo del Sole (fig. 6) ha influenza su tutte le cose connesse con l'onore, la gloria e il potere regale. È usato anche nei riti intesi ad infliggere perdite agli altri.

Fig. 6

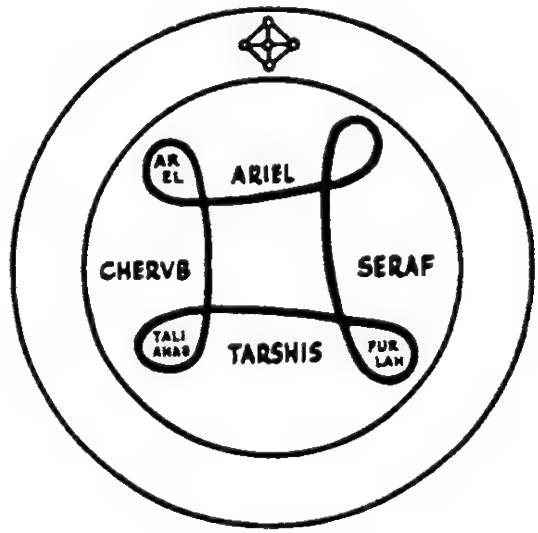


Fig. 7

2 — Questo secondo pentacolo (fig. 7) ha il potere di liberare magicamente chiunque sia prigioniero. « Se qualcuno è per avventura in ceppi, costretto da catene di ferro, sarà libero all'istante, scoprendo questo pentacolo, inciso su oro nel giorno e nell'ora del Sole ». Fra i due cerchi concentrici va tracciata la seguente incisione: *Dirupsisti vincula mea; tibi sacrificabo hostiam laudis, et nomen Domini invocabo,* tratta dal Salmo CXVI: « Tu hai spezzate le mie ritorte: a te sacrificherò ostia di lode e invocherò il nome del Signore ». (16, 17).

Digitized by Google

3 — Tutte le cose create sono sottomesse al seguente, potentissimo talismano: il Volto di Shaddai (fig. 8). Posto di fronte ad esso, tracciato sul metallo del Sole, nella sua ora e giorno, ogni ente creato, corporeo o incorporeo, deve obbedire. Sulla destra è inciso, in caratteri ebraici, il nome di Dio, EL, a sinistra un altro Nome della divinità, SHADAI. Intorno al cerchio è scritto: *Ecce faciem et figuram ejus per quem omnia facta sunt et cui omnes oboediunt creaturae.*

Fig. 8

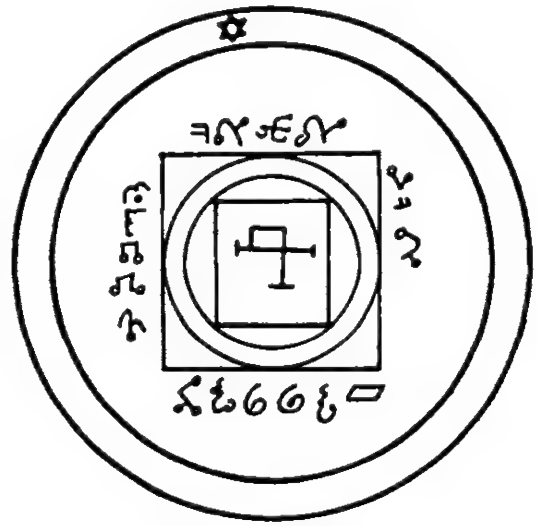


Fig. 9

4 — Il successivo pentacolo solare (fig. 9) costringe gli spiriti a trasportare istantaneamente il mago in qualunque posto desideri. Intorno al circolo si traccia un estratto dal Salmo XCI, 11: « Imperocché egli ha commessa di te la cura ai suoi Angeli; ed essi in tutte le vie tue saran tuoi custodi ».

Quasi tutti i pentacoli contengono citazioni dai salmi di Davide, Asaf e Salomone. È opinione tradizionale dei maghi che l'intero *Libro dei Salmi* sia una vera e propria raccolta di incantesimi, dal significato occulto oltre che palese.

5 - Il pentacolo che segue, inciso su oro puro (fig. 10), conferisce invisibilità. Su oro amalgamato, fa vincere al gioco e acquistare benefici in commercio. Intorno al circolo reca l'incisione: « Si offuschino i loro occhi, sicché non vedano; e aggrava mai sempre il loro dorso ». (Salmo LXIX, 24).

Digitized by Google

Fig. 10

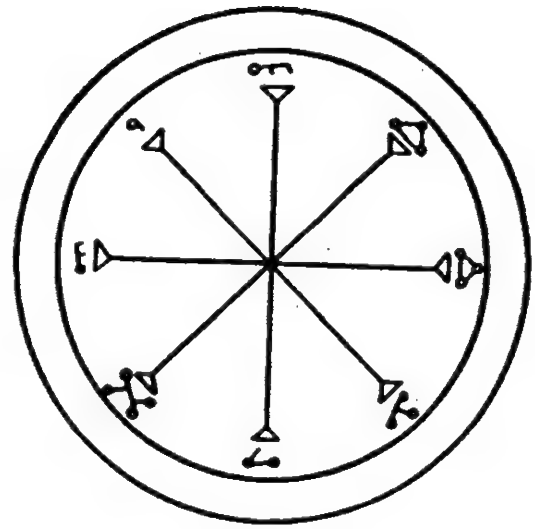


Fig. 11

6 - Non sempre gli spiriti si manifestano immediatamente in forme visibili. Questo pentacolo solare (fig. 11) ha l'ufficio di assicurare l'apparizione degli spiriti, una volta scoperto in loro presenza. Intorno al circolo si deve scrivere: « Illumina gli occhi miei, affinché io non dorma giammai sonno di morte; affinché non dica una volta il mio nemico: Io lo ho vinto », dal Salmo XIII, 4, 5.

7 - L'ultimo pentacolo (fig. 12) dà forza e autorità.

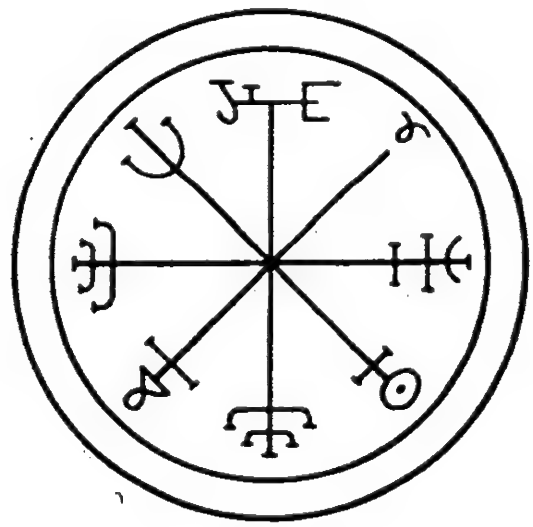


Fig. 12

Digitized by Google

Pentacoli di Venere

1 - Il primo pentacolo di Venere (fig. 13) serve a controllare gli spiriti del pianeta. Favorisce grazia e onori e col suo aiuto può essere esercitata ogni arte che cada sotto il dominio del pianeta. Intorno al perimetro interno sono incisi i nomi degli Angeli NOGAHIEL, ACHELIAH, SOCOHIA, e NANGARIEL.

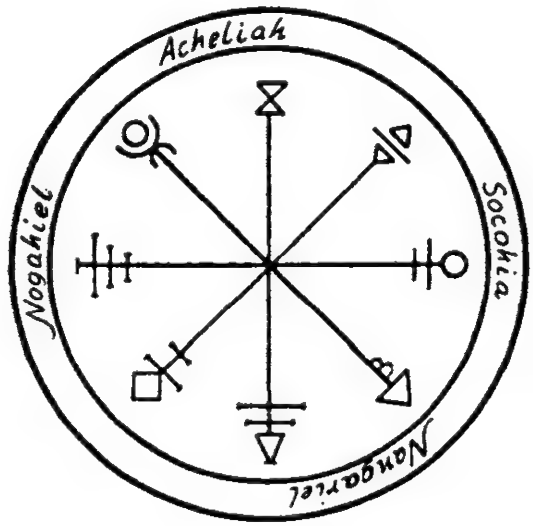


Fig. 13

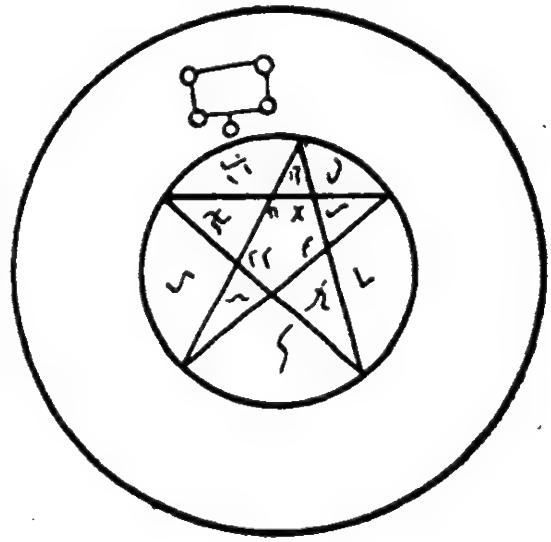


Fig. 14

2 - Le operazioni sotto Venere che riguardino questioni d'amore sono favorite dal successivo pentacolo (fig. 14). Ha la forma di una stella a cinque punte iscritta in due cerchi concentrici. Fra di essi è posta l'iscrizione, abbastanza appropriata: « Ponimi come sigillo sopra il tuo cuore, come sigillo sopra il tuo braccio; perché forte come la morte è l'amore », dal Cantico dei Cantici, VIII, 6. All'interno e tutto intorno al pentagramma vi sono dei segni quasi indistinguibili nei manoscritti. Si tratta probabilmente di tentativi da parte dei copisti di riprodurre lettere ebraiche.

3 - Si può ispirare amore alla persona che si scelga mostrandosi ad essa con questo pentacolo (fig. 15), che reca una citazione in latino dalla Genesi, I, 28: « *Benedixitque iis Deus*

Digitized by Google

et ait Crescite, et multiplicamini, et replete terram ». Nomi divini e angelici completano la figura. Se portato sotto le vesti, il pentacolo rende simpatici e bene accetti.

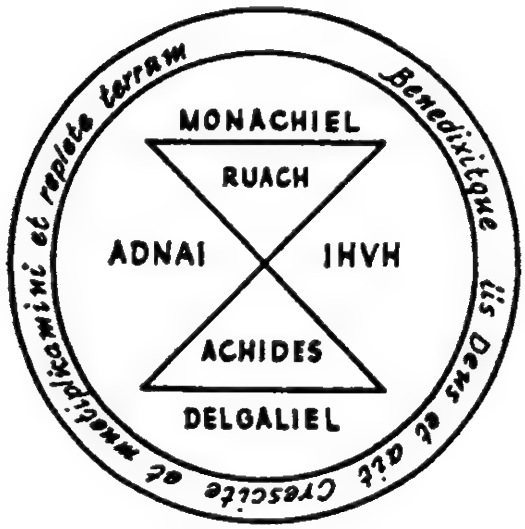


Fig. 15

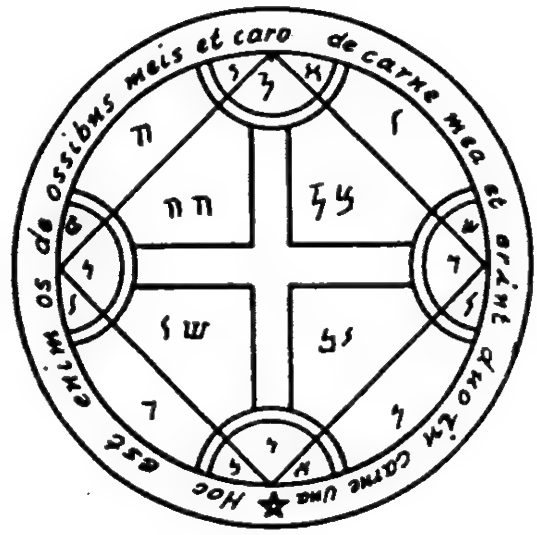


Fig. 16

4 - L'amore di una donna può essere conquistato immediatamente con l'uso del pentacolo successivo (fig. 16), che ha anche la virtú, durante le invocazioni di Venere, di proteggere contro i cattivi spiriti. Fra i due cerchi vi è un'altra citazione della Genesi: *Hoc est enim os de ossibus meis et caro de carne mea et erint duo in carne una.*

Digitized by Google

Pentacoli di Mercurio

1 - Gli spiriti di Mercurio possono essere evocati e comandati con questo potente pentacolo salomonico (fig. 17). Tutte le operazioni connesse con i grandi poteri di questa stella si attuano sotto la protezione di tale pentacolo.

Fig. 17

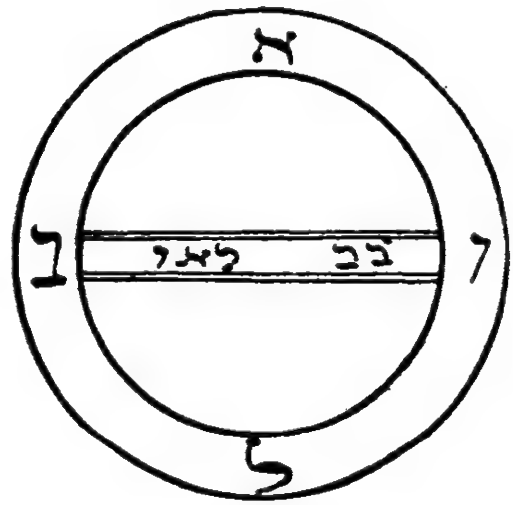


Fig. 18

2 - Il pentacolo successivo (fig. 18) serve a conciliarsi gli spiriti di Mercurio, ed aumenta la comprensione metafisica.

3 - L'ultimo pentacolo del pianeta (fig. 19) serve ad aumentare le facoltà psichiche. Fra le due circonferenze reca la iscrizione: *Sapientia et virtus in domo ejus et scientia omnium rerum manet apud eum in saeculum saeculi.*

Fig. 19

Digitized by Google

Pentacoli della Luna

1 - Tutte le questioni che cadono sotto le influenze della Luna sono regolate dal seguente pentacolo (fig. 20). Esso non solo chiama tutti gli spiriti del pianeta, ma apre tutte le porte, comunque siano chiuse. Su di esso (nella striscia bianca che sembra delimitare gli stipiti di una porta) è scritta la seguente citazione dal Salmo CVII, 16: « Perché egli ha spezzate le porte di bronzo e rotti i catenacci di ferro ». Come in altri pentacoli, anche su questo sono incisi Nomi divini e angelici.

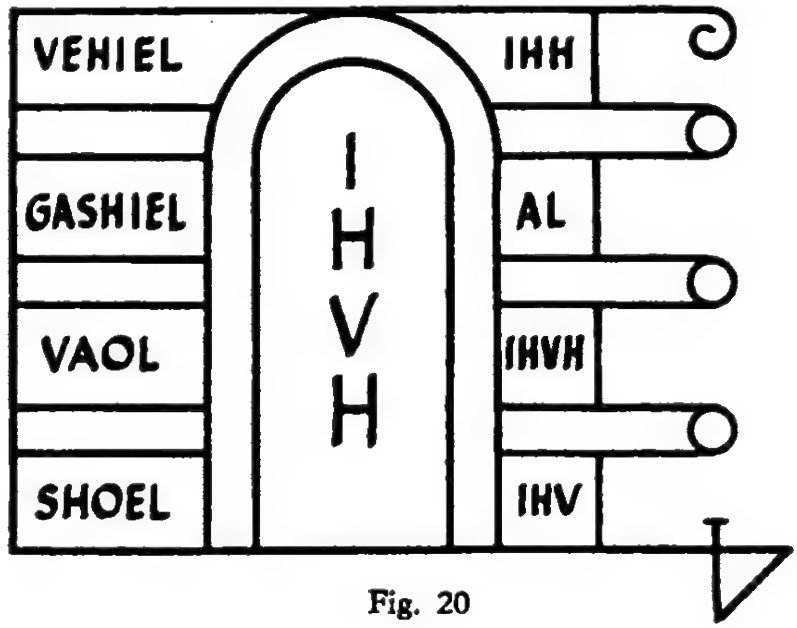


Fig. 20

2 - L'altro pentacolo della Luna (fig. 21) protegge contro tutti i pericoli derivanti dall'acqua. Concilia gli spiriti lunari.

Fig. 21

Digitized by Google

Pentacoli di Saturno

1 - Gli spiriti di Saturno sono evocati e costretti all'obbedienza mediante il primo pentacolo (fig. 22). Quando esso viene mostrato loro, gli spiriti cessano di essere ostili e si inginocchiano in segno di sottomissione. Serve inoltre a scacciare le entità malefiche poste a guardia di tesori.

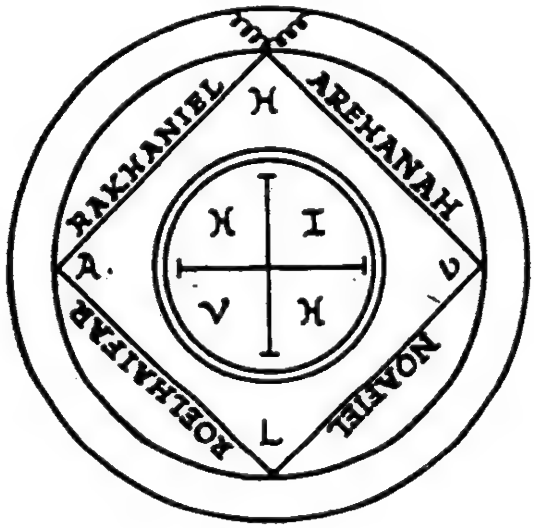


Fig. 22

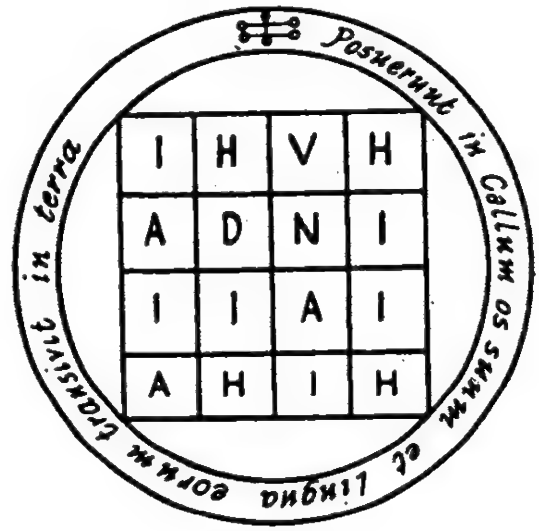


Fig. 23

2 - Con quest'altro pentacolo saturniano (fig. 23) possono essere favoriti tutti i processi che sono sotto l'influenza del pianeta. Reca un estratto dal Deuteronomio, X, 17: « *Posuerunt in Callum os suum et lingua eorum transivit in terra* ».

3 - Coloro che, operando sotto Saturno, desiderassero far invasare dai diavoli una persona, possono far uso di questo pentacolo (fig. 24). Fra i due cerchi è scritta una potente maledizione: « Invia un malvagio spirito che diventi suo padrone, e fa' che Satana sia al suo fianco destro ».

4 - Desiderate provocare terremoti? Il potere di questo pentacolo di Saturno (fig. 25) fa tremare le fondamenta della creazione, attraverso la forza degli angeli che comanda, a patto che — come gli altri pentacoli — sia ben eseguito, nel giorno e l'ora del pianeta, e col suo metallo. L'iscrizione fra i due cerchi è: *Commota est et contremuit terra; fundamenta montium conturbata sunt et commota sunt quoniam iratus est.*

Digitized by Google

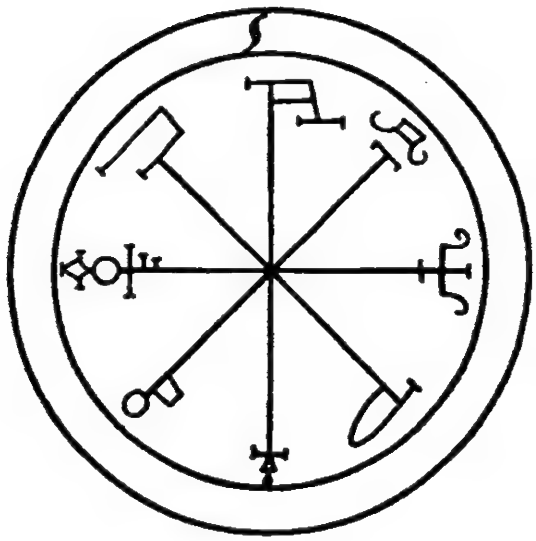


Fig. 24

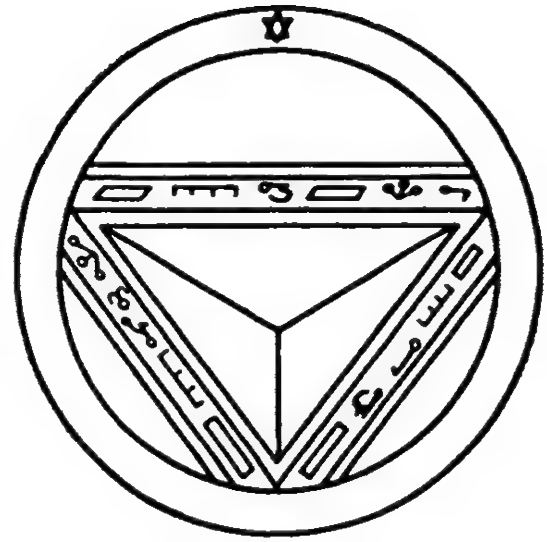


Fig. 25

5 - Tutte le operazioni di distruzione, sfacelo e morte possono essere eseguite se l'operatore è in possesso del pentacolo successivo (fig. 26), sempre dipendente da Saturno. Nel doppio cerchio reca una citazione dal Salmo CIX, 18: « Sia a lui qual veste la maledizione; gli entri come acqua in seno, olio entro le ossa ».

È presente anche l'esagramma di Davide. All'interno del doppio cerchio è iscritto un triangolo contenente a sua volta un altro cerchio, decorato con la mistica lettera ebraica Yod. Ai lati del triangolo sono incise le seguenti parole dal Deuteronomio, VI, 4: « Ascolta, o Israele; il Signore Dio nostro è un Dio solo ».

Fig. 26

Digitized by Google

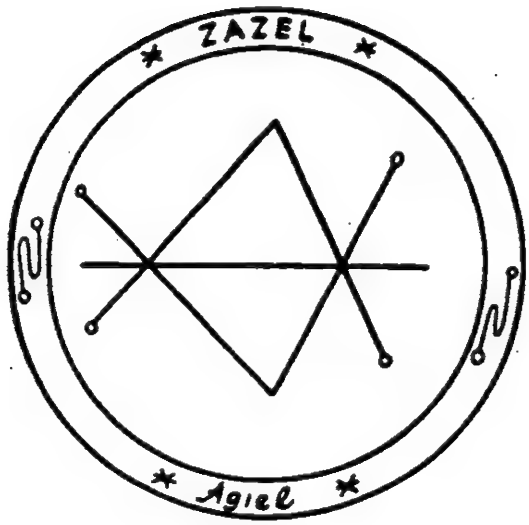


Fig. 27

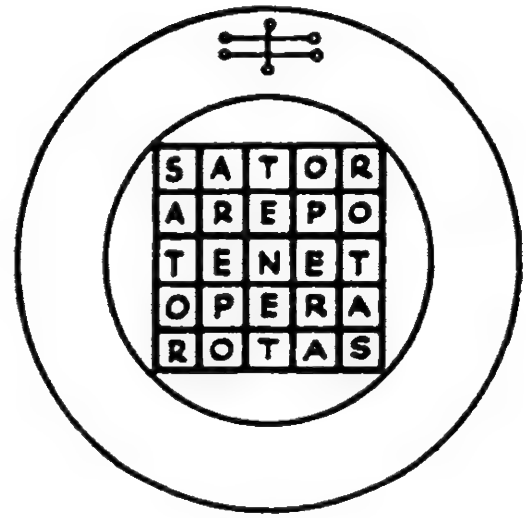


Fig. 28

6 - Essendo Saturno un pianeta malefico, non deve sorprendere che vi sia un pentacolo (fig. 27) specialmente dedicato a proteggere l'operatore contro la morte di sabato.

7 - Quest'altro pentacolo di Saturno (fig. 28) è usato per combattere l'arroganza degli spiriti, ma la sua efficacia si estende a qualsiasi opponente. La figura è formata da un « quadrato magico » composto dalle parole SATOR, AREPO, TENET, OPERA, ROTAS. Nel doppio cerchio, una frase dal Salmo LXXII, 8: « Ed ei signoreggerà da un mare sino all'altro mare, e dal fiume sino alle estremità del mondo ».

8 - Nelle evocazioni notturne, occorre tracciare fuori dal cerchio magico questo pentacolo (fig. 29) che contiene i nomi di quattro angeli: ANAZACHIA, OMELIEI, ANACHIEL, ARAUCHIA.

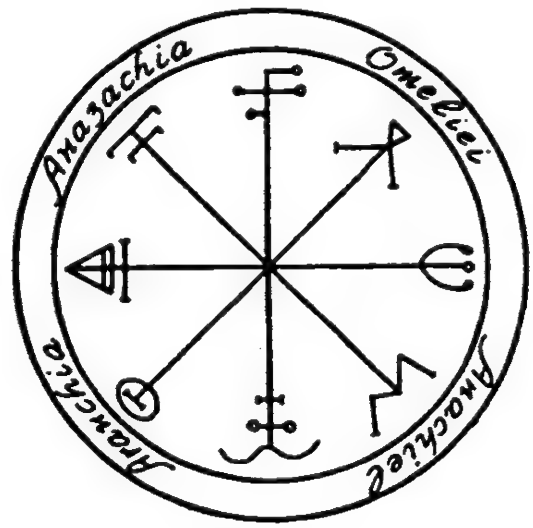


Fig. 29

Digitized by Google

1 - Il primo pentacolo di questo pianeta (fig. 30) presenta un certo interesse, in quanto ne è stato documentato l'uso da parte di un personaggio storico. Reca l'iscrizione (come al solito fra i due cerchi): « Gloria e ricchezza nella casa di lui; e la sua giustizia dura perpetuamente », dal Salmo CXII, 3.

Questo pentacolo, tracciato su pergamena, venne rinvenuto sul corpo del Conte Anselmo, Vescovo di Würzburg, la notte del 9 febbraio 1749. Si dice quindi che fu il grande potere del talismano a consentirgli di raggiungere la sua alta posizione, e a guadagnargli ricchezze e domini, nonché ad aiutarlo a sfuggire agli attentati dei suoi molti nemici. Lo stesso pentacolo serve anche a scoprire i tesori nascosti e a proteggere l'operatore contro i Cattivi Spiriti durante le cerimonie di Giove.

2 - Il successivo pentacolo (fig. 31) evoca gli spiriti e protegge il possessore da tutti i demoni, forzandoli alla com-

Fig. 30

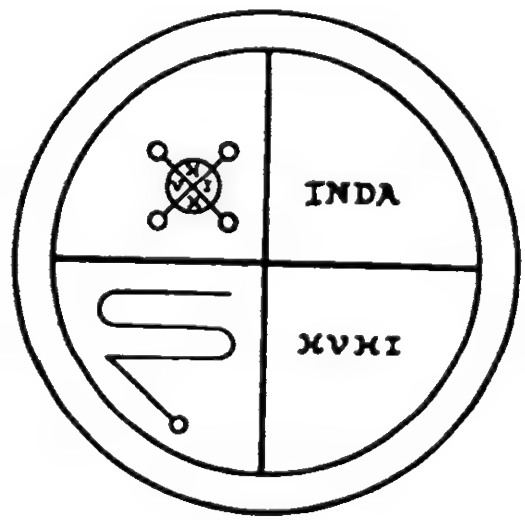


Fig. 31

pleta sottomissione ed obbedienza. Oltre ai Nomi di Dio ADNI e IHVH, reca l'iscrizione, del Salmo CXXV, 1: « Coloro che

Digitized by Google

confidano nel Signore sono come il Monte Sion, che non è vacillante ma si alza eterno ».

3 - Chi teme la povertà, o è povero e vorrebbe essere ricco, può affidarsi, secondo gli autori della *Chiave di Salomone,* al seguente pentacolo (fig. 32). Occorre trarlo fuori e contemplarlo frequentemente. Si devono però recitare ad alta voce le seguenti parole incise su di esso: « Ei dalla terra solleva il mendico e il povero alza dal fango, per metterlo a sedere tra i prìncipi del suo popolo ». (Salmo CXIII 7, 8).

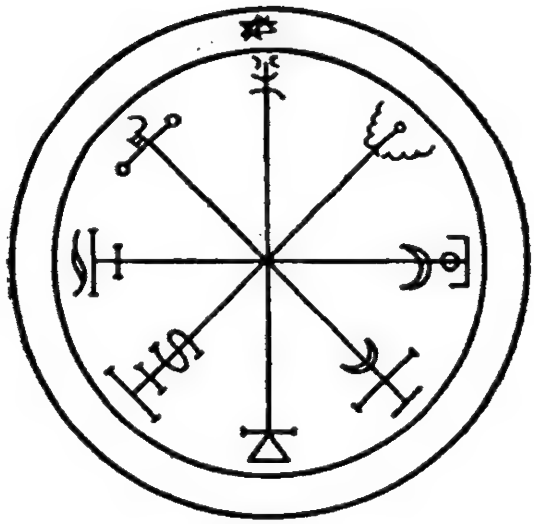


Fig. 32

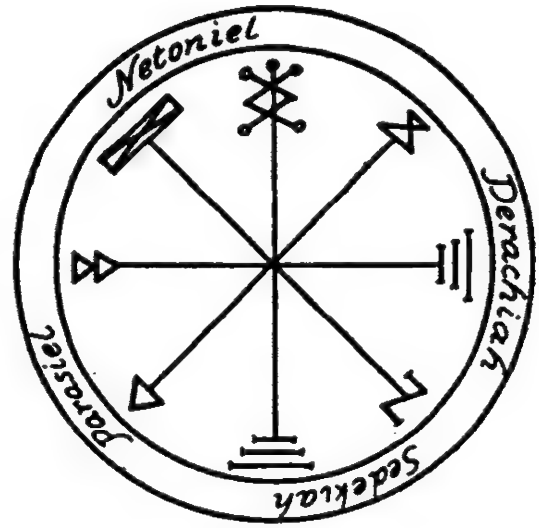


Fig. 33

4 - Chi evoca gli spiriti di Giove allo scopo di trovare tesori nascosti, può usare questo pentacolo (fig. 33). I nomi magici sono NETONIEL, DEVACHIAH, SEDEKIAH e PARASIEL.

5 - Quando il pianeta Giove è nel segno Zodiacale del Cancro, si possono guadagnare ricchezze insperate incidendo (nell'ora e nel giorno appropriati) la seguente figura su argento (metallo della Luna, dominatrice del Cancro - fig. 34). La citazione, del Salmo CXII, 3, da iscrivere è: « Gloria e ricchezza nella casa di lui; e la sua giustizia dura perpetuamente » (che abbiamo già visto in un altro pentacolo di Giove).

Digitized by Google

6 - Questo pentacolo (fig. 35) aumenta la saggezza, e provoca visioni profetiche. Col suo aiuto, Giacobbe vide la scala che ascendeva ai cieli. Deve essere consacrato di Sabato nell'ora di Giove.

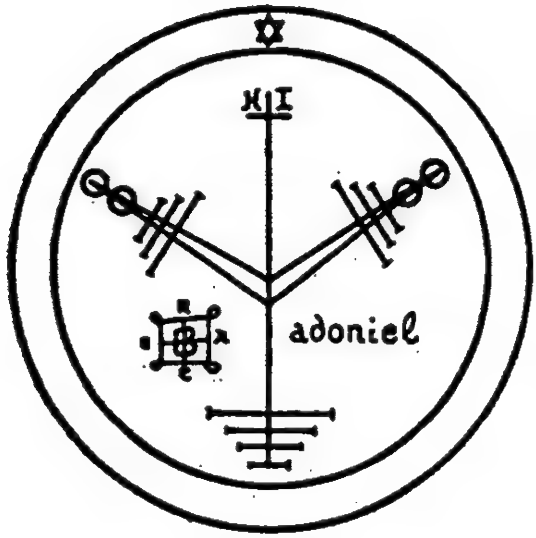


Fig. 34

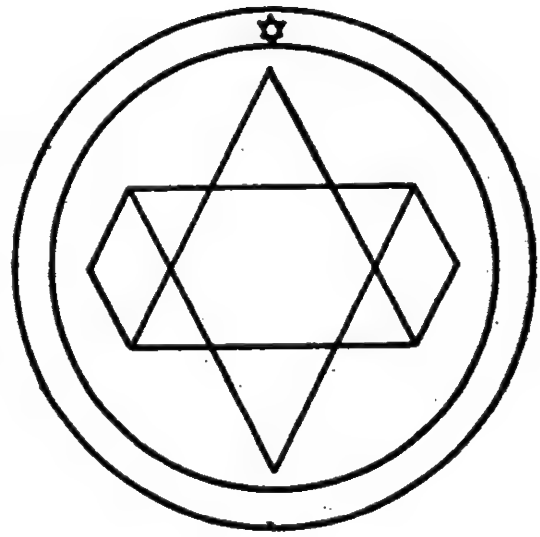


Fig. 35

7 - L'ultimo pentacolo del pianeta (fig. 36) procura vantaggi piú solidi. Chi lo porta con sé, guardandolo ogni giorno, scamperà ad ogni pericolo di morte. Contiene la citazione dal Salmo XXII, 17, 18: « Hanno forato le mie mani e i miei piedi; hanno contate tutte le ossa mie ».

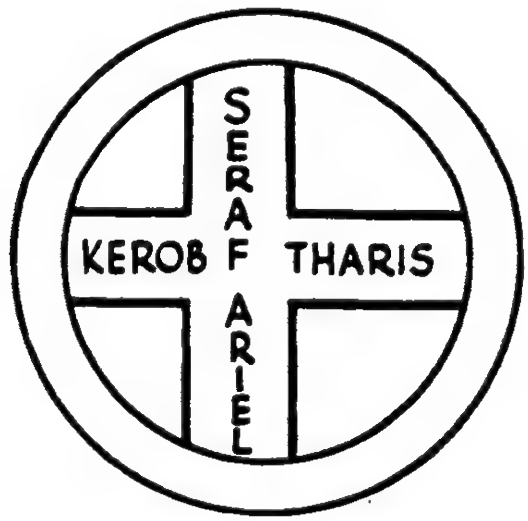


Fig. 36

Digitized by Google

Pentacoli di Marte

1 - Per provocare una guerra si deve ricorrere all'uso dell'apposito pentacolo di Marte. Oltre a possedere questo notevole potere, la figura distrugge i nemici, e terrorizza gli spiriti cui viene mostrata. Serve inoltre di protezione contro lo « shock di ritorno » nei malefici d'odio, e a trionfare nelle imboscate. È composta da un triangolo iscritto in un cerchio e a sua volta diviso in quattro triangoli. La citazione, dal Salmo LXXVII, 14, è: « Qual è il Dio, che sia grande come il Dio nostro? ».

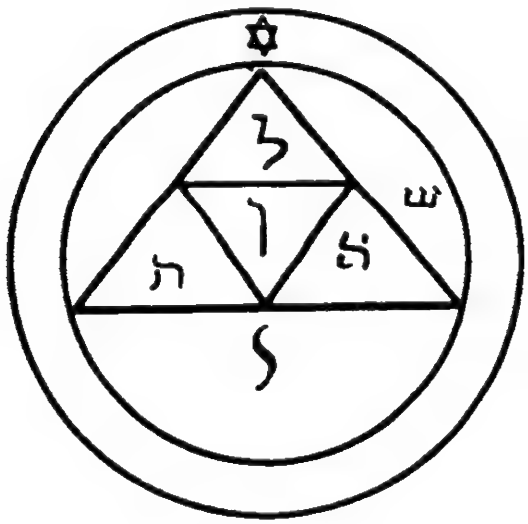


Fig. 37

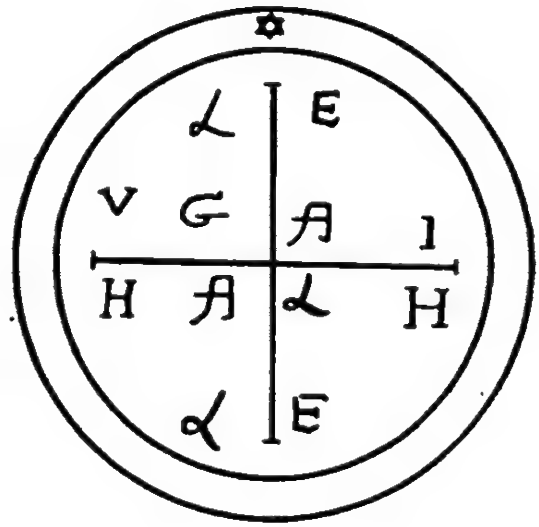


Fig. 38

2 - Iniziata una guerra, sarà naturalmente opportuno assicurarsi la vittoria. Questo può essere fatto col successivo pentacolo (fig. 38), che procura anche vittoria nei duelli. È una croce iscritta nel solito doppio cerchio, circondata da lettere formanti diversi Nomi Magici. La citazione è: « Il Signore sta al tuo fianco; Egli nel giorno dell'ira sua i regi atterrò » (Salmo CX, 5).

3 - Se dovete affrontare dei demoni, potete costringerli ad obbedirvi in tutto, portando questo pentacolo (fig. 39) tracciato su pergamena vergine. Vi è inciso il segno convenzionale dello Scorpione (segno Zodiacale dominato da Marte), con le parole: « Camminerai sopra l'aspide e sopra il basilisco; e calpesterai il leone e il dragone », dal Salmo XCI, 13.

Digitized by Google

4 - Segue un pentacolo (fig. 40) che dona l'invincibilità contro ogni attacco e fa sí che i nemici volgano le armi contro loro stessi. L'iscrizione, in latino, è dal Salmo XXXVII, 15: *« Gladius eorum intret in corda ipsorum et arcus eorum confringatur ».*

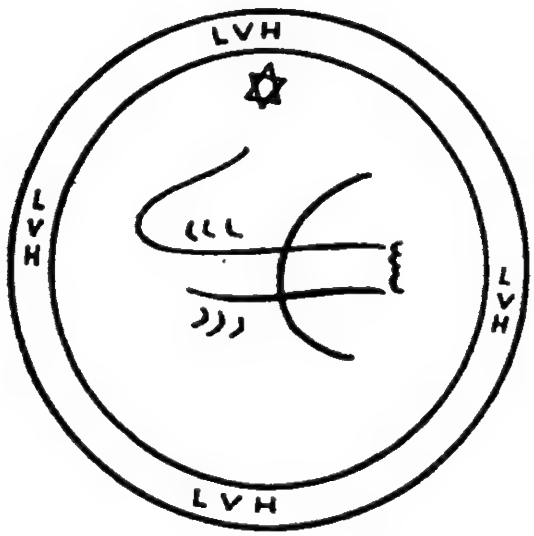


Fig. 39

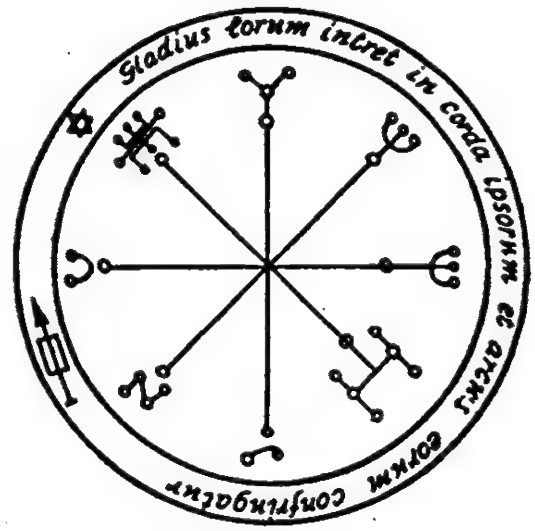


Fig. 40

5 - Ove fosse necessario evocare gli spiriti di Marte, li si potrà comandare grazie al pentacolo (fig. 41) su cui sono incisi i Nomi Magici ESHIEL, ITHURIEL, NADAMIEL, BARZACHIA.

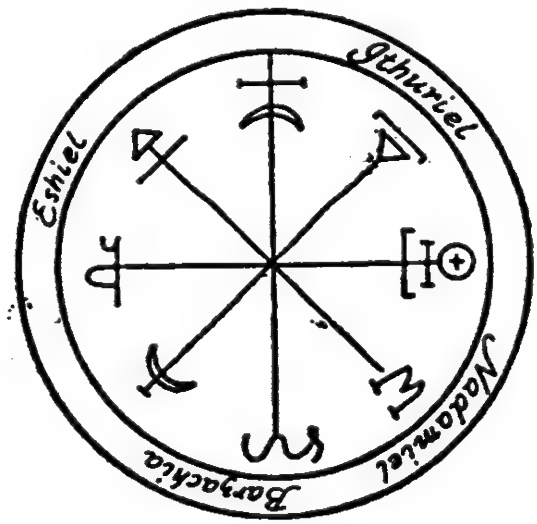


Fig. 41

Digitized by Google

6 - Si disegni una stella a otto punte (fig. 42) con sangue di pipistrello su pergamena vergine, dice la *Chiave di Salomone*. Si tenga il pentacolo coperto all'interno del Circolo, sino a quando non servirà. Quando verrà portato alla luce, causerà grandine e tempesta, per opera dei demoni che controllano tali fenomeni. All'interno del cerchio è scritto, dal Salmo CV, 32, 33: « Mutò in grandine le loro piogge: piovve sulla loro terra un fuoco divoratore. E percosse le loro viti e le loro piante di fico ».

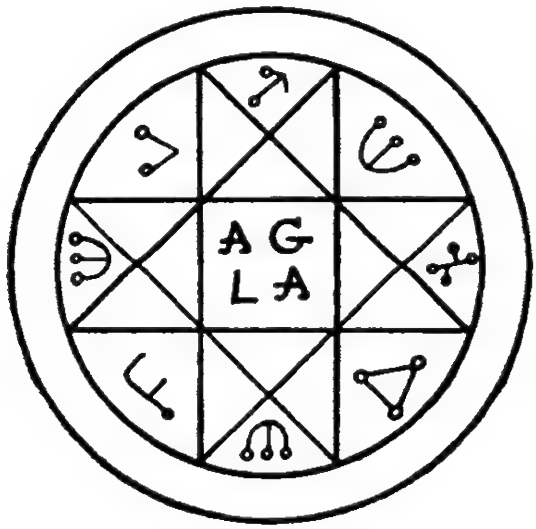


Fig. 42

Fig. 43

7 - L'ultimo pentacolo di Marte (fig. 43) è usato contro tutte le malattie, e le cura quando è posto a contatto con la parte offesa. La citazione è da Giovanni, I, 4: « In lui era la vita, e la vita era la luce degli uomini ». Il pentacolo deve essere fabbricato durante una quadratura della Luna e del Sole. È l'unica figura salomonica che riporti una citazione tratta da un testo cristiano (il Vangelo di San Giovanni). Viene considerata quindi un'aggiunta posteriore alla redazione originale della *Chiave di Salomone*.

Digitized by Google

I Pentacoli e i loro poteri

(Tabella riassuntiva)

Sole

1 - Per ottenere onori, gloria, poteri regali.
2 - Per sfuggire magicamente di prigione.
3 - Per ottenere ubbidienza da tutte le cose create.
4 - Per essere trasportati dagli spiriti ovunque si desideri.
5 - Per rendersi invisibili, o aver fortuna al gioco e in commercio.
6 - Per rendere visibili gli spiriti.
7 - Per acquistare forza.

Venere

1 - Per ricevere grazie, onori, ed esercitare ogni arte sotto il dominio di Venere.
2 - Per favorire le operazioni d'amore.
3 - Per far innamorare un'altra persona.
4 - Per far innamorare una donna.

Mercurio

1 - Per evocare e comandare gli spiriti.
2 - Per accrescere la comprensione metafisica.
3 - Per accrescere le facoltà psichiche.

Luna

1 - Per evocare gli spiriti lunari, ed aprire le porte chiuse.
2 - Per avere dominio sulle acque.

Saturno

1 - Per evocare gli spiriti di Saturno.
2 - Per esercitare ogni arte sotto il dominio di Saturno.
3 - Per far invasare dai diavoli un'altra persona.
4 - Per provocare terremoti.
5 - Per operazioni di distruzione e di morte.
6 - Per proteggersi contro la morte di Sabato.

Digitized by Google

7 - Per proteggersi contro l'arroganza degli spiriti.
8 - Per evocare di notte gli spiriti di Saturno.

GIOVE

1 - Per ottenere salute, onori e ricchezze.
2 - Per avere obbedienza da tutti i demoni.
3 - Per evitare la povertà.
4 - Per cercare tesori nascosti.
5 - Per avere ricchezze.
6 - Per aumentare la veggenza.
7 - Per salvaguardarsi dai pericoli mortali.

MARTE

1 - Per provocare le guerre.
2 - Per ottenere vittoria in guerra e nei duelli.
3 - Per costringere i demoni all'obbedienza.
4 - Per respingere ogni aggressione.
5 - Per evocare gli spiriti di Marte.
6 - Per provocare tempeste.
7 - Per curare tutti i mali.

Digitized by Google

6.

Gli incantesimi

1 - *Consacrazione del Libro degli Spiriti*

Il *Liber Spirituum,* accessorio indispensabile per un mago, è un piccolo volume, fabbricato dall'operatore stesso con pergamena vergine ed inchiostro consacrato, sul quale si scrivono i nomi degli spiriti da evocare, uno per pagina. Terminato il libro, esso va consacrato con una speciale cerimonia che gli conferisce notevole potere magico. L'intenzione del mago nel fabbricare il *Liber* è di indurre tutte le Potenze in esso iscritte a presentarsi e firmare le pagine con il loro nome e sigillo. Dopo di che, potranno essere richiamate in qualsiasi momento piaccia al Maestro. Queste sono le istruzioni di Salomone per quel che riguarda il rituale di consacrazione del volume:

> Fai un piccolo libro di pergamena, nel quale siano le preghiere per tutte le operazioni, con i nomi degli Angeli, in forma di Litanie, e con i loro sigilli e caratteri.
> Compiuto ciò, lo consacrerai a Dio e ai Buoni Spiriti nel modo seguente. Portalo in una stanza separata, adatta allo scopo, e ponilo su una tavola coperta da un panno bianco. Il libro deve essere aperto all'inizio, e sulla prima pagina deve essere disegnato il Pentagramma.
> Accendi una lampada sospesa sulla tavola. Poni intorno a quest'ultima una cortina, e indossa i paramenti del-

Digitized by Google

l'Arte. Prendi il Libro e, sempre tenendolo aperto, inginocchiati e pronuncia questa Preghiera:

« ADONAI, ELHOIM, EL, EHEIEH, ASHER EHEIEH: *Re dei Re, Esistenza di tutte le Esistenze, sii misericordioso con me, e volgi il Tuo sguardo su di me* (PRONUNCIA IL TUO NOME), *Tuo servo, che ti invoca con umiltà, e Ti implora, per il Tuo Santissimo Nome* TETRAGRAMMATON, *di essere beneficato.*
« Ordina ai Tuoi Angeli e Spiriti Planetari di venire e di presentarsi. O Angeli e Spiriti Planetari! O voi tutti, spiriti, io vi invoco: io, il Ministro del Signore! Che Dio vi ordini di venire, come chiedo con grande ardore e umilta. Amen ».

Dopo di ciò, esporrai il libro ai fumi dell'incenso proprio dell'ora e del giorno, e lo poggerai sul tavolo. Durante questa operazione il lume deve essere sempre acceso, e la cortina chiusa.

Il procedimento deve essere ripetuto per sette giorni consecutivi, a partire da un Sabato. Ciascun giorno il libro deve essere profumato con l'incenso del Pianeta che governa il giorno e l'ora in cui si opera. La lampada deve restare accesa giorno e notte.

Alla fine, incenserai ancora una volta il libro con l'incenso adatto, e lo porrai sulla tavola. Quando il libro è consacrato, chiama tutti gli Angeli i cui nomi vi sono iscritti. Non sorprenderti se non verranno subito, perché devono lottare con se stessi prima di associarsi con l'uomo, che è impuro. Ma verranno, e tu dovrai guardarti in ogni modo da tutte le impurità. Il libro deve essere conservato in un cassetto sotto il tavolo, fabbricato appositamente per accoglierlo, sino al momento in cui il suo uso non sarà richiesto.

2 - *I sacrifici agli Spiriti*

Alcune Entità pretendono di essere onorate con offerte particolari. Salomone dedica un intero paragrafo al modo di presentarle.

Digitized by Google

I sacrifici consistono nel sangue, e occasionalmente nella carne, di animali ed uccelli: bianchi nel caso di spiriti buoni, neri per i demoni.

Le vittime devono essere vergini, e di conseguenza solo animali giovani vengono impiegati per il rito. Prima del sacrificio, il mago dice:

> *« O Alte e Potenti Creature, possa questo sacrificio riuscirvi gradito e bene accetto. Se ci servirete fedelmente, ve ne saranno offerti altri maggiori ».*

Completata questa orazione con i nomi degli spiriti, il sacrificio è profumato con l'incenso adatto, e la vittima è uccisa. Secondo diverse versioni della *Chiave di Salomone,* ed altri Grimori, la testa deve esserle mozzata con un solo colpo del coltello magico.

Nel paragrafo si parla inoltre di altre offerte, anch'esse considerate sacrifici. Queste consistono del legno profumato proprio del pianeta che regola il giorno e l'ora dell'esperimento (si veda l'apposita tabella delle Corrispondenze Planetarie nell'APPENDICE I).

Vi sono poi le offerte di cibi e bevande. Pane e vino sono scelti in modo da essere in armonia con i pianeti connessi con gli spiriti cui è dedicata l'offerta: con ciò si intende che il loro colore e le altre caratteristiche devono rispettare le Corrispondenze Planetarie (si veda sempre la citata tabella).

Pane, acqua e vino figurano molto di frequente, in tutto il mondo, nelle cerimonie propiziatorie degli spiriti; il loro uso rituale è precedente all'adozione di un simile simbolismo da parte delle Chiese Cristiane nelle loro cerimonie.

Il cibo deve essere poggiato su un panno puro, netto e bianco, ed un altro panno simile deve coprirlo. La carne — se ve ne è — deve essere cotta. Non deve mancare una brocca d'acqua corrente. Quando tutto ciò è approntato, lo Spirito deve essere invocato col suo nome:

> *« Ovunque tu sia, o Spirito* (NOME DELLO S.), *vieni a questo banchetto, e accetta le offerte e i doni. Se li gradirai, altri migliori sacrifici ti saranno approntati ».*

Digitized by Google

Il cibo è quindi incensato con fragranze piacevoli, e viene asperso d'acqua consacrata. Dopo di ciò, segue l'usuale evocazione dello spirito, secondo il procedimento già descritto nel Grande Rituale.

3 - *Come portare alla luce i tesori nascosti*

Precauzioni e spiegazioni

Il mondo, afferma la *Clavicula,* è pieno di spiriti d'ogni genere. Essi conoscono i nascondigli dei tesori, e li custodiscono. I cercatori di tali tesori hanno spesso sofferto danno da parte di queste creature, che sono nemiche dell'avidità. (Appare chiaro, da questa e da altre indicazioni, che il tesoro deve essere cercato con animo puro e intenzioni altruistiche, se si vuole che il rito abbia successo).

Dapprima, continua il mago, gli spiriti si limitano a molestare il cercatore di tesori. Poi, se i loro avvertimenti non sono ascoltati, possono arrivare ad ucciderlo. Questa può essere la ragione per cui, in altre cerimonie magiche allo stesso fine, si sottolinea il fatto che soltanto un certo demone particolare « porterà al tesoro » o « condurrà al tesoro, e se ne potrà prendere quanto serve in tutta sicurezza ».

Il mago già conosce (avendolo appreso da un altro spirito) il luogo in cui è nascosto il tesoro. Deve dunque conquistarsi la confidenza degli spiriti guardiani.

Il metodo per raggiungere questo obiettivo è spiegato qui di seguito.

Invocazione allo Spirito

Quest'operazione deve essere eseguita di Domenica, prima del sorgere del Sole, fra il 10 Luglio e il 20 Agosto, e nei giorni in cui la Luna è nel segno Zodiacale del Leone. Non sempre il mago può ottenere ciò che vuole in un batter d'occhio: occorre sempre rispettare le giuste condizioni e considerare gli aspetti propizi.

Digitized by Google

Osservate le condizioni anzidette, il mago si reca sul posto in cui si trova il tesoro guardato dallo spirito. Intorno al punto preciso viene tracciato un circolo con la Spada dell'Arte. Il tesoro, si sottolinea, deve trovarsi al centro esatto del cerchio. Su tale punto viene sospesa una lampada, il cui olio contenga del grasso estratto dal corpo di un uomo morto durante Luglio. Lo stoppino deve essere fatto con una striscia del suo sudario.

Il mago — che indossa, naturalmente, i paramenti dell'Arte — incensa il circolo tre volte durante il rito, con le fragranze prescritte per il giorno e l'ora.

L'uomo, o gli uomini, che dovranno eseguire lo scavo, saranno protetti con una cintura fatta della pelle di una pecora appena uccisa. Su di essa, col sangue del morto di cui si è già parlato, devono essere tracciati i seguenti segni:

Fig. 44

Questo indispensabile accessorio li salvaguarderà dai demoni. Se lo scavo non sarà terminato per quel giorno, il foro dovrà essere coperto con frasche su cui, per dissimulare l'apertura, si dovrà spargere un sottile strato di terra. Il mago dovrà essere presente durante tutto il tempo, con i suoi paramenti e la Spada dell'Arte.

Anche se non prenderà parte attiva al lavoro, sarà occupato a recitare continuamente una Preghiera, che è la stessa già vista nel paragrafo relativo alla *Consacrazione del Libro degli Spiriti.*

Una volta trovato il tesoro, e riempito nuovamente lo scavo, tutti gli spiriti, come è costume, dovranno essere congedati con una formula particolare:

Congedo degli Spiriti

> *« O spiriti benevoli e felici, vi ringraziamo per averci concesso ciò che ci è stato dato. Andate dunque in pace a governare l'elemento che la legge divina ha eletto come vostra sede.* Amen ».

Digitized by Google

4 - *Come separare gli amanti e annientare i nemici*

(I) Questo incantesimo della *Chiave* ha lo scopo di creare discordia e odio fra due amanti. È sottinteso che l'operatore deve avere un vitale interesse per questa separazione. L'incantesimo descritto verrà poi ripreso e modificato per estenderne l'uso. Gli incantesimi, infatti, sono « flessibili ». Questo è quasi un principio della magia: la letteratura magica abbonda di formule e procedimenti diretti verso determinati fini, chiaramente derivati da diverse ispirazioni.

Ciò si spiega col fatto che, secondo il pensiero magico, è l'*intensità* della forza, piuttosto che il suo carattere, a determinare l'effetto.

Ecco quanto Salomone ha da dire a chi voglia far nascere odio nel cuore di due amanti.

È sempre importante, a prescindere dal metodo usato, rispettare le condizioni astrologiche relative al giorno e l'ora. Ugualmente, devono essere usati i corretti strumenti e profumi. (Cioè, gli incantesimi d'odio devono essere eseguiti nell'ora e nel giorno di Saturno, usando incensi nauseabondi, come l'assafetida, ecc.).

Se si adopera un'immagine di cera, incidere su di essa il nome della persona con un ago consacrato, dicendo:

> « USORE, DILAPIDATORE, TENTATORE, SOIGNATORE, DEVORATORE, CONCITORE ET SEDUCTORE ».

Quindi si pronuncia il seguente incantesimo, sempre sulla immagine di cera:

> « *O Signori ed Amici, vi evoco, e comando di obbedire a quest'ordine senza esitazioni: consacrate questa figura nel nome* (NOMINARE LA PERSONA) *e che l'uno sia contro l'altro; e siano da questo momento irreconciliabili!* ».

Dopo di che, si pone l'immagine a contatto con i fumi pestilenziali che emergono da un braciere: le fumigazioni di Marte (pianeta della discordia), zolfo e assafetida. La figura vi deve restare a contatto per tutta una notte.

Digitized by Google

(II) Una variante di questo incantesimo si ha quando viene maledetto del cibo per causare il danno e l'annientamento di un nemico.

Si opera sul cibo vero e proprio, nei giorni e le ore di Marte e Saturno, pronunciando su di esso questa terribile maledizione:

> « *Dove siete,* SOIGNATORE, USORE, DILAPIDATORE, DENTORE, CONCISORE, DEVORATORE, SEDUCTORE, SEMINATORE?
> « *Voi ispiratori d'odio e prolungatori dell'inimicizia: io vi evoco nel Nome di Chi vi ha creato per quest'opera, vi evoco per completare quest'opera, perché quando* (NOME DELLA PERSONA DA MALEDIRE) *mangi di questo cibo, o quando* (NOME, *ecc.) ponga su di esso la sua mano in ogni modo, egli* (*o* LEI) *non abbia piú pace!* ».

Come evitare l'incantesimo

Quando, anticamente, processi di questo genere cominciarono a diffondersi e ad essere molto temuti, iniziò anche la diffusione degli « antidoti » contro le stregonerie. Il mago non era invincibile: solo gli impreparati potevano essere sue vittime.

Nei primi anni dell'Era Cristiana, la corniola (7), incastonata in un anello, era portata come uno specifico infallibile contro ogni genere di magia. Questa credenza venne introdotta in Occidente quando testi come la *Chiave di Salomone* e altri rituali cominciarono a diffondersi da Bisanzio nell'Europa continentale.

Il mago stesso fondava a sua volta gran parte del suo potere sui pentacoli; il piú classico dei quali, il Pentagramma consacrato, si diceva fosse inciso sul famoso Anello di Salomone.

Quando erano diffusi i manoscritti magici che presentiamo, era diffusa anche la ricerca di talismani in difesa contro gli stregoni. Per coloro che non potevano procurarsi una corniola, uno scrittore del diciassettesimo secolo, l'inglese John Durant, suggerisce un'altra pietra magica:

(7) Detta anche cornalina, è una varietà rosso-gialla del calcedonio il cui impiego come pietra preziosa è abbastanza diffuso.

Digitized by Google

« Del Rospo di terra. *Prendi un grosso rospo, uccidilo, ponilo in un monticello di Letame di Cavallo, e lasciavelo finché le Formiche non ne avranno consumata la carne. Nella Testa troverai allora una cosa simile ad una Pietra, grande o piccola, che, montata in oro e portata da Uomo o Donna, avvertirà il suo possessore di ogni Inganno o Male che viene tentato contro di lui, mutando il suo colore in diverse maniere* ».

5 - *Come acquistare conoscenza di tutte le cose*

L'incantesimo che segue descrive la fabbricazione di quello che può essere definito un « tappeto magico ». Dato che il suo potere è di rivelare tutti i segreti, si può dire che esso è probabilmente anche piú prezioso del celebre tappeto volante, pur esso posseduto da Salomone.

Il nostro tappeto è intessuto di lana bianca vergine. Il rituale della sua consacrazione ha luogo in una notte di Luna piena, quando l'astro è nel segno del Capricorno, e durante l'ora del Sole.

Osservata questa condizione, il mago si ritira in un luogo isolato in aperta campagna, lontano dagli itinerari degli uomini.

Lí, posa il tappeto sul terreno, orientandone gli angoli secondo i punti cardinali. Quindi traccia intorno ad esso un Circolo Magico.

« Volgiti ad Oriente », dice Salomone, « con in mano la tua bacchetta. Ed invoca Michael ad Oriente; Raphael a Settentrione; Gabriel ad Occidente; Muriel, infine, al Meridione ».

Dopo di ciò il mago, volto sempre a Sud, pronuncia ad alta voce il Nome AGLA, ed alza l'angolo del tappeto rivolto ad Est. Continua cosí con tutti gli angoli, sollevandoli da terra l'uno dopo l'altro.

Quando li ha tutti e quattro in pugno, il mago si volge ad Oriente, e dice:

« AGLA, AGLA, AGLA, AGLA! *O Dio Onnipotente, Tu sei la Vita dell'Universo, e governi le quattro parti di questa area immensa attraverso il potere del Tuo Santo Nome*

Digitized by Google

TETRAGRAMMATON: YOD, HE, VAU, HE! *Benedici questo tappeto nel Tuo Nome, come benedicesti il mantello di Elia nelle mani di Elia; cosí che sotto le Tue ali, io possa essere protetto contro ogni cosa*: Egli ti nasconderà sotto le Sue Ali e sotto le Sue piume tu sarai sicuro, e la Sua verità sarà la tua protezione ».

Quindi, il Maestro piega il tappeto, dicendo ad alta voce « RECABUSTIRA, CABUSTIRA, BUSTIRA, TIRA, RA, A », e bada a custodirlo dove nessuno lo veda e ad usarlo solo quando ce ne sarà bisogno.

Per interrogare l'oracolo occorre che la Luna sia piena o nuova, e l'ora sia fra mezzanotte e l'alba.

Il rito si può compiere in qualsiasi luogo netto e puro.

La notte precedente, l'operatore deve prendere un pezzo di pergamena vergine e scrivere su di esso, con la penna di una colomba, la parola RAZIEL.

Con il tappeto si ricopre testa e corpo. Prende quindi un incensiere, e vi brucia dell'incenso. Ora il mago è steso al suolo, tutto ricoperto dal tappeto, il volto verso terra, e con sé ha l'incensiere. Deve essere in questa posizione « prima che comincino a sollevarsi i fumi dell'incenso ». Quindi, si poggia la pergamena sulla fronte con una mano, usando la bacchetta per sostenere il mento. In tale posizione recita il seguente incantesimo:

« VEGALE HAMICATA UMSA TERATA YEH DAH MA BAXASOXA UN HORAH HIMSERE!

« *O Dio, concedimi l'ispirazione, aiutami a scoprire ciò che desidero conoscere, qualunque cosa sia, col soccorso dei Tuoi aiutanti, i santi* PALIEL, TZAPHNIEL, MATMONIEL!

« *Ecco, Tu cercasti la verità nella gioventú ed io cerco la saggezza con questo segreto*:

« RECABUSTIRA, CABUSTIRA, BUSTIRA, TIRA, RA, A! KARKAHITA, KAHITA, HITA, TA ».

Allora udrà chiaramente in risposta il segreto che desidera.

Digitized by Google

6 - *Come volare per magia*

Qualsiasi cosa si può ottenere attraverso la magia, ma a questo rito particolare si può dare inizio solo una volta l'anno: il 25 Giugno. Si prende la pelle di un cervo maschio, o di un giovane stallone, e con essa si fabbricano due giarrettiere. All'interno di ciascuna di esse va scritto:

Fig. 45

I segni devono essere tracciati col sangue di una lepre uccisa il 25 di Giugno. Nello stesso giorno, prima dell'alba, si deve raccogliere una certa quantità di muschio verde, e tagliare da un leccio una corta verga. Entrambe le giarrettiere debbono essere imbottite col muschio, con l'aggiunta di un occhio di pesce barbio per ciascuna di esse. Dopo di che, questi preziosi accessori sono messi da parte sino a quando non servono.

Quando desidera volare, il mago si alza prima del sorgere del sole, bagna le sue giarrettiere in acqua corrente, e le indossa sopra il ginocchio.

« Quindi », dice Salomone, « prendi la tua verga di leccio, volgiti nella direzione in cui desideri volare, e scrivi sul terreno il nome della tua destinazione ».

Le giarrettiere si sollevano immediatamente, portando con loro il mago. Per fermarsi, è sufficiente frustare l'aria con la verga e pronunciare la parola AMECH.

7 - *Come rendersi invisibili*

L'invisibilità viene classificata da Salomone fra le operazioni di inganno (da eseguirsi quindi sotto Mercurio), perché consiste nell'ingannare la gente circa la propria presenza in un certo posto. Oltre a disegnare il consueto Circolo, nell'ora e nel giorno appropriati per questo genere di esperienze, occorre eseguire una ulteriore operazione: pronunciate ad alta voce le seguenti parole:

Digitized by Google

« ABAC, ALDAL, IAT, HIBAC, GUTHAC, GUTHOR, GOMEH, TISTATOR, DERISOR, DESTATUR: *Venite qui, voi tutti che amate i luoghi e le ore in cui si compiono inganni e doppiezze! E voi, maestri dell'invisibilità: venite, e ingannate coloro che vedono: che possa ad essi sembrare di vedere ciò che non vedono, e che possano udire ciò che non odono, e che i loro sensi siano ingannati, e che possano vedere ciò che non è vero.*

« *Venite dunque, e restate qui, e consacrate questo incantesimo, perché Dio Onnipotente, il Signore, ha assegnato a voi questa funzione!* ».

Se fate tutto questo correttamente, dice la *Chiave,* « non potrete fallire ».

8 - *Come impedire l'uccisione degli animali*

Vi possono essere delle occasioni nelle quali un mago desidera impedire che i cacciatori si dedichino alla loro attività. È strano ritrovare, fra i sinistri rituali magici della *Chiave,* un incantesimo come questo, che sembra ispirato da elevati sentimenti di amore per la natura. In realtà, esso deve essere considerato come un incantesimo malefico, destinato ad impedire ad un nemico di trarre vantaggio dalla sua caccia. Comunque sia, eccolo.

Si prende una verga di sambuco verde, e si rimuove la corteccia alle due estremità. Su due strisce di pelle di lepre si scrivono, col sangue di una chioccia nera, questi segni:

Fig. 46

I due talismani vengono poi introdotti nelle estremità della verga di sambuco, e sigillati subito dopo con pece. In un Venerdí del mese di Febbraio, si fumiga la verga con incenso, tre volte. Poi la si seppellisce sotto un albero di sambuco.

Digitized by Google

Quando un cacciatore scavalca questa verga (che per l'uso deve essere disseppellita e posta sul suo cammino), non sarà in grado di prendere alcuna preda per tutta la giornata; la qual cosa, dice il testo, è sicurissima. La bacchetta può essere adoperata diverse volte, ma fra una utilizzazione e l'altra va sempre messa al sicuro sotto terra.

9 - *Come conquistarsi l'amore e far carriera*

A questo soggetto gli scritti salomonici dedicano una nota particolare. Dopo aver raccomandato di preparare ogni cosa per un Circolo delle Evocazioni, è data una formula speciale che deve essere scritta. « Dopo di che il tuo desiderio sarà esaudito ».

Ecco la formula:

> « *Sator, Arepo, Tenet, Opera, Rotas,* IAH, IAH, ENAM, IAH, IAH, IAH, KETHER, CHOKMAH, BINAH, GEDULAH, GEBURAH, TIPHERETH, NETZACH, HOD, YESOD, MALKUTH, *Abraham, Isaac, Jacob, Shadrach, Meshach, Abednego, Venite tutti in mio aiuto e fate che ottenga ciò che desidero* ».

10 - *Come eseguire operazioni insolite*

Quando si vuole qualcosa di diverso da ciò che contengono i procedimenti indicati nel libro, o quando si deve compiere qualcosa di realmente difficile, occorre rinforzare il Rituale del Circolo e l'Evocazione.

Dopo essersi muniti dei soliti accessori, inclusi i pentacoli e la pergamena vergine, ed aver correttamente calcolato i tempi per l'operazione, al mago si suggerisce di ripetere la seguente invocazione, subito prima di iniziare il cerimoniale per evocare gli spiriti:

> « *O Dio, Creatore di tutto, che ci permetti di distinguere fra il bene e il male! Per i Nomi* IOD IAH VAU DALETH - SABAOTH, ZIO, AMATOR, CREATOR: *concedi successo a*

Digitized by Google

questa operazione, per il Tuo sigillo, O Santissimo, Eterno ADONAI! Amen ».

In tal modo, il rituale riuscirà senza dubbio.

11 - *Come conoscere le cose nascoste*

In questo paragrafo Salomone insegna come fabbricare e usare il suo « specchio magico » attraverso il quale, affermano i Cabalisti, egli era informato di ogni cosa che accadeva nel mondo.

Si inizia il lavoro in fase di Luna Nuova, dopo essersi preparati spiritualmente con adeguate preghiere e meditazioni. Presa una lastra d'argento sottile e levigata a specchio, vi si incide sul lato superiore il Nome YHVH, a destra ELOHIM, in basso MITRA, a sinistra ADONAI. La si avvolge quindi in un panno di lino perfettamente bianco.

Il primo giorno di luna, al crepuscolo, non appena l'astro sorge all'orizzonte dopo il calar del Sole, ci si avvicina ad una finestra, si scopre il panno e, facendo in modo che la Luna si rifletta sullo specchio, si recita la preghiera:

« *O Signore Eterno e Universale, che regni sopra ogni cosa e conosci i piú profondi misteri del creato, degnati di concedermi che io tutto veda, e che* AZRAEL *mi appaia in questo specchio!* ».

Dopo di che, in un braciere in cui arde legno di alloro preparato in precedenza, si gettano per tre volte consecutive tre grani di incenso, ripetendo ogni volta:

« *In questo, con questo e per questo specchio desidero ottenere sapienza, per volontà e intercessione dell'Angelo* AZRAEL ».

Si soffia quindi sullo specchio, e si pronuncia l'invocazione:

« *Vieni, o* AZRAEL, *in nome dell'infinita sapienza con cui tu comandi e ordini.*

Digitized by Google

« *Vieni, o* AZRAEL, *nel Santissimo Nome* FALMA, *vieni per me in questo specchio con amore, felicità, pace, mostrandomi ciò che ai miei occhi è celato.*
« *O Spirito Supremo che regoli il moto dell'Universo, ascolta le mie parole, appaga il mio desiderio. Fa' che* AZRAEL *appaia in questo specchio; colma di soddisfazione me, Tuo servo, perché Tu sei benedetto per l'eternità.* Amen ».

Si ripete la cerimonia ogni giorno, finché non apparirà l'Angelo Azrael in sembiante di fanciullo.

Allora gli si potrà chiedere di far apparire nello specchio tutto ciò che si desidera vedere.

GLI INCANTESIMI DELLA « CHIAVE »
(*Tabella riassuntiva*)

1. Consacrazione del *Libro degli Spiriti.*
2. I sacrifici agli Spiriti.
3. Come portare alla luce i tesori nascosti.
4. Come separare gli amanti e annientare i nemici.
5. Come acquistare conoscenza di tutte le cose (il « Tappeto di Salomone »).
6. Come volare per magia.
7. Come rendersi invisibili.
8. Come impedire l'uccisione degli animali.
9. Come conquistarsi l'amore e far carriera.
10. Come eseguire operazioni insolite.
11. Come conoscere le cose nascoste (lo « Specchio di Salomone »).

Digitized by Google

Parte seconda

Le Loro voci mormorano nel vento ed il Loro risveglio si annuncia nel profondo della terra. Essi piegano la foresta, schiacciano la città, ma foresta e città non possono vedere la mano che le colpisce. Kadath nel deserto di ghiaccio Li ha conosciuti, ma chi conosce Kadath? Sulle pietre dei deserti del Sud e delle isole sommerse Essi hanno inciso il Loro Sigillo, ma chi ha mai visto le città congelate o le torri inghirlandate di alghe e conchiglie?...
Come un'abominazione noi li conosceremo...

ABDUL ALHAZRED: *Necronomicon*

Digitized by Google

Digitized by Google

Il Lemegeton o «Piccola Chiave»

Noto fra i maghi come « Libro degli Spiriti », il Grimorio intitolato *Lemegeton* (l'origine di questo nome è ignota) è stato la fonte di molti « autorevoli » Libri Neri dei secoli diciassettesimo e diciottesimo. Con le sue formule gli spiriti venivano evocati e sottomessi, inviati a cercare tesori, a uccidere e danneggiare; e, soprattutto, col loro aiuto il mago acquistava sapienza e potere: gli obiettivi principali di chi si impegnava a studiare le Scienze Occulte.

Sin dai tempi piú remoti il *Lemegeton* è stato attribuito a Re Salomone, e chiamato la sua *Piccola Chiave*. Nella prefazione al libro si racconta di come il Re biblico avesse imprigionato una orda di demoni in un'anfora di rame, gettandola poi nel mare. I Babilonesi trovarono l'oggetto e, supponendo che custodisse un tesoro, lo aprirono. Gli spiriti ne sfuggirono e da allora sono in libertà.

Moltissimi celebri scrittori di cose occulte — citiamo il demonologo Wierus, Cornelio Agrippa, Collin de Plancy — hanno fatto largo uso del libro: il suo possesso era necessario per ogni operatore di cose magiche. (A questo punto, un dettaglio: chi volesse usare il *Lemegeton* per evocare gli spiriti, è detto, deve copiarne le formule evocatrici di propria mano su pergamena vergine).

Le edizioni a stampa dell'opera sono scarsissime. Copie manoscritte si trovano nelle biblioteche di Parigi e Londra.

Digitized by Google

Come accade per altri rituali, gli spiriti della *Piccola Chiave* debbono essere invocati con un'apposita cerimonia, che comporta l'uso di Pentacoli e del Cerchio Magico, come descritti nella parte precedente. Oltre a ciò devono essere noti i sigilli degli spiriti, da incidere su metallo appropriato e porre all'interno del Cerchio.

Oltre alle informazioni riguardanti nomi e gradi delle entità demoniache, il *Lemegeton* descrive gli aspetti, spesso orribili, con cui queste si manifestano, indica le ore in cui possono essere chiamate e dà le necessarie istruzioni per approntare tutto ciò che è indispensabile per la cerimonia.

I demoni del libro sono settantadue. Di questi, diciotto sono Re: fra di essi sono riconoscibili divinità babilonesi e semitiche, come Baal, Asmodeus e Belial.

Astaroth, il dio semitico dell'amore e della guerra, è compreso fra i Duchi, i quali sono in numero di ventisei. Vi sono ancora quindici Marchesi, dodici Presidenti e cinque Conti. Per molti, il nome differisce a seconda dei manoscritti e delle versioni: abbiamo perciò indicato tutti i vari sinonimi. Queste differenze possono dipendere dal fatto che, secondo gli occultisti, i demoni non forniscono mai agli uomini il loro nome *vero*: si limitano a dare un nome attraverso il quale possono essere evocati, e che spesso varia a seconda dell'evocatore. Alla fine del capitolo è posta una tabella che raggruppa gli spiriti secondo i poteri che conferiscono: il che facilita la consultazione dell'opera.

Digitized by Google

1.

L'evocazione degli Spiriti Infernali

Il *Lemegeton* è pieno di « coscienza di classe »: per questa ragione, i dettagli della situazione gerarchica negli Inferi sono ripetuti in ogni pagina, sino a creare un senso di noia. È stato perciò necessario, al fine di conferire al testo una certa leggibilità, ordinare e condensare la materia.

L'obiettivo del mago nell'evocare le Potenze Demoniache

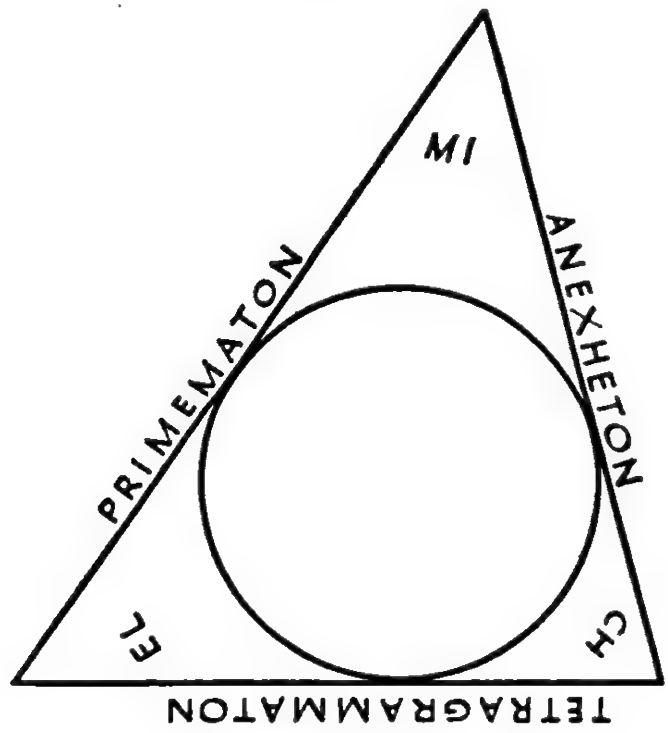


Fig. 47

Digitized by Google

è di costringerle ad obbedire ai suoi voleri. Per far ciò, una volta conosciuto il procedimento per tracciare un Circolo Protettivo, non occorrono operazioni molto diverse da quelle già descritte nella *Chiave*.

Al di fuori del Circolo, a circa un metro di distanza, va disegnato con gesso o carbone consacrati un triangolo ornato da Nomi Magici (fig. 47): è lo *spiritus locus,* nel quale si manifesterà il demone evocato.

Il Circolo stesso è quello convenzionale, già visto in precedenza (fig. 5). Il *Lemegeton,* tuttavia, prescrive di tracciare all'interno del cerchio minore quattro stelle a sei punte, formate dalla sovrapposizione di due triangoli equilateri invertiti: lo « scudo di Davide » (vedi fig. 48).

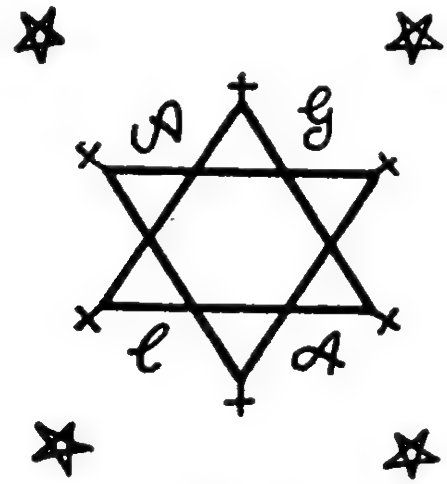


Fig. 48

Le Figure Magiche, che servono per proteggersi dagli Spiriti e comandarli, sono due: il Pentagramma (fig. 49) e il Sigillo di Salomone (fig. 50). Entrambe vanno disegnate con sangue di gallo nero vergine (8) su carta pergamena nuova, e devono essere cucite sul petto della tunica dell'officiante (facendo attenzione che il Pentagramma abbia una sola punta rivolta verso l'alto).

Il Sigillo deve essere fabbricato quando la Luna è sorgente in Vergine, e solo in una notte di Sabato o Martedí. L'incenso da usare per la cerimonia di consacrazione è composto di allume, legno di cedro, aloe e gomma resina.

(8) Secondo altre versioni è sufficiente inchiostro rosso consacrato.

Digitized by Google

Il resto dell'equipaggiamento del mago ci è già familiare (si veda quanto già detto in proposito nella *Chiave*): una tunica bianca di lino, un copricapo dello stesso colore, la spada, la bac-

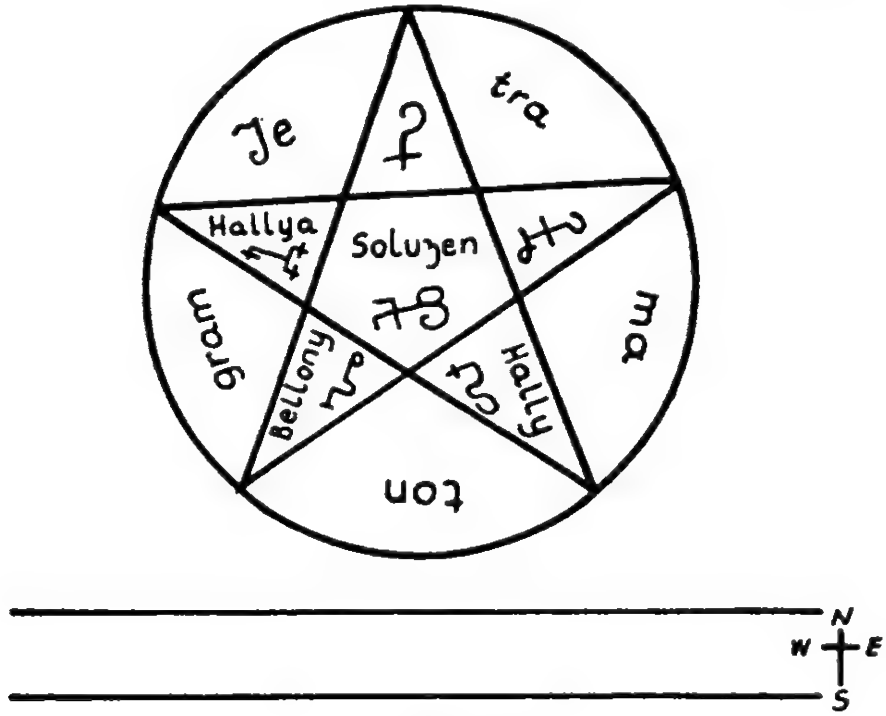


Fig. 49

chetta; in piú, una cintura fatta di pelle di leone (ma è accessorio facoltativo, che serve ad infondere coraggio). Occorre anche dell'olio per ungere il volto e acqua consacrata per le abluzioni. Ri-

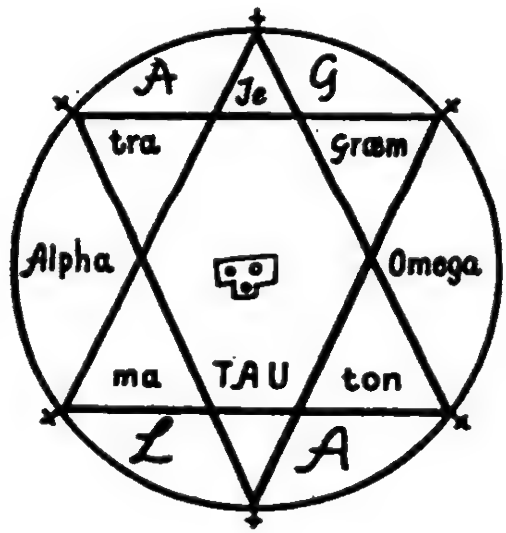


Fig. 50

Digitized by Google

cordiamo inoltre che il mago deve essere in stato di « purezza rituale » (9), secondo il *Lemegeton* da almeno un mese.

Completati tutti i preparativi preliminari, il mago deve iniziare la sua vestizione, che compie ripetendo la ben nota preghiera:

> « *Tu mi aspergerai con l'issopo, o Signore, e sarò mondato; mi laverai, e sarò bianco piú che neve ...* »

che è la preghiera di Davide per la santificazione, contenuta nel Salmo LI del Vecchio Testamento.

Viene poi recitata la seguente orazione:

> « *Attraverso il simbolismo di questi paramenti io ottengo protezione e sicurezza, come è nel potere dei Sommi* ANCOR, AMACOR, AMIDES, THEODONIAS, ANITOR. *O* ADONAI, *fa' che sia esaudito il mio desiderio, in virtú del Tuo potere. Sia a Te lode e onore per tutta l'eternità.* Amen ».

Segue una pausa di concentrazione sull'obiettivo della cerimonia, durante la quale viene invocato il nome dello spirito. Dopo di che il mago pronuncia, con voce alta e chiara, la Prima Formula Evocativa:

> « *O Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *ti chiamo, fortificato e reso possente dalla piú grande di tutte le Forze, e ti comando per* BARALAMENSIS, *per* BALDACHIENSIS, *per* PAUMACHIE, APOROLOSEDES, *e il potentissimo Principe Genio,* LIACHIDE: *i Ministri del Seggio Tartareo, i Principi Sovrani del Trono di Apologia, nel nono abisso!*
>
> « *Ti invoco, o Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *per Colui la cui Parola ha creato, per i Potenti e Altissimi nomi* ADONAI, EL, ELOHIM, ELOHE, SABAOTH, ELION, ESCHERCE, TETRAGRAMMATON, SHADDAI. *Mostrati qui immediatamente perché io possa vederti, di fronte a questo Circolo, in un corpo umano e di piacevole aspetto, senza moleste o spaventose apparenze!* JAH,
>
> « *Vieni subito, da qualsiasi parte del mondo; vieni in forma piacevole, vieni ora, vieni e rispondi alle mie do-*

(9) Vedi Parte Prima, capitolo 2.

Digitized by Google

mande, perché tu sei chiamato nel Nome dell'Eterno, Vivente e Vero Dio, HELIOREM.

« *Del pari ti evoco nel nome sotto il quale conosci il tuo Dio, e nei nomi dei Principi e Re che ti comandano;*

« *Ti evoco, vieni subito e obbedisci al mio volere, per il potente Nome di Colui che è obbedito da tutti, per il Nome di* TETRAGRAMMATON, JEHOVAH, *per i nomi che dominano tutte le cose, di questo mondo e dell'altro; vieni, parlami con chiarezza, senza inganni; vieni, nel Nome di* ADONAI SABAOTH; *vieni, non indugiare.* ADONAI SHADAI, *il Re dei Re, ti comanda!* ».

Questa formula potente dovrebbe avere effetto immediato. Se tuttavia lo spirito non si manifesta mentre viene recitata, occorre ripeterla altre due o tre volte.

Al termine, lo spirito dovrebbe occupare il triangolo approntato per lui. Se non è cosí occorre chiamarlo di nuovo, con le terribili parole della Seconda Formula Evocativa per gli Spiriti Riluttanti:

« *Ti invoco, evoco e comando, o Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *appari e mostrati in forma visibile di fronte a questo Circolo, in aspetto bello e piacevole, senza artifizi o deformità, nel nome di* ON, *per i nomi* Y *e* V, *che vennero uditi e pronunciati da Adamo! Per il Nome* JOTH, *che Giacobbe apprese dall'Angelo nella notte in cui lottò con Esaú, e ne venne salvato! Nel Nome di Dio* AGLA, *che è il nome che Lot udí, e lui e il suo popolo vennero salvati! Per il Nome* ANEXHEXETON, *che pronunciò Aronne, e acquistò saggezza! Per il Nome* SCHEMES AMATHIA, *che venne usato da Giosuè, ed il Sole fermò il suo corso! Per il Nome* EMMANUEL, *che venne invocato dai giovani Shadrach, Meshach e Abednego nelle fiamme, e furono salvi!*

« *Nel Nome di* ALPHA *e* OMEGA, *che venne pronunciato da Daniele, e distrusse Bel ed il Mostro. Nel Nome* SABAOTH, *che Mosè profferí: e tutti i fiumi e le correnti d'Egitto produssero rane; e queste entrarono nelle case degli Egizi, distruggendo ogni cosa!*

« *Nel Nome* ESCERCHIE ARISTON, *anch'esso pronuncia-*

Digitized by Google

Se anche questo potentissimo scongiuro non ha esito, si *to da Mosè, quando i fiumi si mutarono in sangue! Nel Nome* ELION, *usato da Mosè, e cadde una grandine quale non s'era mai vista dal principio del mondo! Nel Nome* ADONAI *che Mosè pronunciò, e vi furono locuste per tutto l'Egitto; e divorarono tutto ciò che era scampato alla grandine! Nel Nome* HAGIOS, *per il Sigillo di* ADONAI, *e per questi altri Nomi*: JETROS, ATHENOROS e PARACLETUS! *E per i Tre piú Segreti, Santissimi Nomi*: AGLA, ON, TETRAGRAMMATON.

« *Per lo spaventoso Giorno del Giudizio! Per il Mobile Mare di Cristallo di fronte al volto della Massima Divinità! Per le Quattro Bestie di fronte al Trono, con gli occhi sulla fronte e sulla nuca! Per il Fuoco del Trono! Per i Santi Angeli del Paradiso! Per la stessa Potente Sapienza di Dio!*

« *Per il sigillo* BASDATHEA! *Per il Nome* PRIMEMATUM, *usato da Mosè, quando s'aprí la terra, ingoiando Corah, Dathan ed Abirum!*

« *Fa' che le tue risposte alle mie domande siano sincere e precise, e obbedisci ai miei ordini, per quel che ti consentono le tue funzioni! Vieni, dunque, piacevolmente ed in pace! Vieni in forma visibile, e subito, e fa' il mio volere! E parla in voce limpida e chiara, perché io possa comprendere le tue parole!* »

deve ricorrere alla Terza Formula Evocativa per gli Spiriti Riluttanti:

« *Ti evoco e comando, o Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *per tutti i fulgidi e potenti Nomi del Grande e irraggiungibile Jehovah Sabaoth, nostro Signore, di venire qui, in questo luogo, immediatamente! Vieni, in qualsiasi punto del mondo ti trovi! E rispondi alle mie domande: con risposte che siano sincere e comprensibili. Vieni dunque, in forma visibile, vieni e parla chiaramente, perché io possa comprendere le tue parole!*

« *Ti chiamo, e ti evoco* (NOME DELLO SPIRITO), *per tutti i Nomi che sono stati pronunciati! E per i Sette Nomi Segreti con i quali Salomone il Re, figlio di Davide,*

Digitized by Google

costrinse te e i tuoi compagni nell'Anfora di Rame: che sono i seguenti:

« *Per* ADONAI, *per* PRERAI, *per* TETRAGRAMMATON, *per* ANEXHEXETON, *per* INESSESENSATOAL, *per* PATHUMATON, *e per* ITEMON!

« *Vieni, visibile, di fronte a questo Circolo, obbediente in ogni modo ai miei desideri! Se non verrai, o disobbedirai in qualsiasi maniera, ti maledirò, ti farò perdere i tuoi poteri, e ti consegnerò all'Abisso senza fondo, dove rimarrai sino al Giorno del Giudizio!*

« *Ti farò consegnare alle Acque della Fiamma Eterna, del fuoco e dello Zolfo! Vieni, dunque, ed appari dinanzi a questo Circolo, per obbedirmi senza discutere!*

« *Altrimenti sarai maledetto nel Nome del Signore Onnipotente! Nel Nome* EYE, *nel Nome* SARAY, *nel Nome* PRIMEMATUM, *il Supremo Padre di Tutti i Cieli! E nel Nome del Signore che creò il Mondo Intero, e tutto ciò che contiene, nello spazio di sei giorni!*

« *Vieni, dunque* (NOME DELLO SPIRITO), *in virtú dei Santissimi e Potentissimi Nomi* ADONAI, SABAOTH, AMIORAM!

« *Vieni, in Nome di* ADONAI! »

Se dopo di ciò lo Spirito ancora non si presenta, c'è la possibilità che il suo mancato arrivo sia dovuto al fatto che esso è all'opera da qualche altra parte. Occorre perciò farlo lasciar libero dal Re che lo comanda. Questa forma di invocazione, detta Comando al Re dello Spirito Riluttante, deve essere ripetuta due o tre volte:

« *O Grande e Potente Re dello Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *Tu che governi, nel Nome dell'Altissimo Dio* EL, *sull'intera compagnia degli Spiriti.*

« *Ti invoco e comando per il particolare e vero Nome di Dio! Per il Nome di quel Dio che tu devi adorare, e che ha creato ogni cosa! Per i Nomi* JEHOVAH - TETRAGRAMMATON, *di colui che ha fatto precipitare dal Cielo te e gli altri Angeli Caduti! Il Creatore del Cielo, della Terra e dell'Inferno! E di tutte le forze che vi sono racchiuse! Per il potente Nome* PRIMEMATUM!

Digitized by Google

« *Tu comanderai e costringerai lo Spirito* (NOME DELLO SPIRITO) *ad apparire qui, dinanzi a me, in forma visibile e piacevole, innocua, per rispondere alle mie domande e obbedire ai miei ordini, per soddisfare i miei desideri, quali che siano, se gli è consentito dalle sue funzioni!*
« *E questo per il Potere di Dio, nel Nome* EL, *che governa tutte le cose, quali che possano essere!* »

C'è ancora un'ultima possibilità se, nonostante il ricorso al Re, la desiderata evocazione ancora non ha luogo: lo Spirito è incatenato nell'Inferno e non può liberarsi. Questo, comunque, non è di ostacolo per un mago deciso a raggiungere il suo fine. Egli intona, mentre esegue un rito speciale, una maledizione, detta *Maledizione delle Catene*:

« *O Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *tu che sei non solo nemico ma disobbediente, io ti maledirò con il potere di cui sono investito in virtú dei Nomi attraverso i quali ti ho chiamato!*
« *Tu sei maledetto, e consegnato alla piú oscura profondità dell'Abisso Insondabile, sino al Giorno del Giudizio. Lí resterai nel fuoco di zolfo: a meno che tu non appaia ora, qui nel triangolo di fronte al mio Circolo, sottomesso, in pace, e in forma visibile.*
« *Vieni, Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *nel Nome di* ADONAI - SABAOTH - ADONAI - AMIORAM! *Vieni, vieni, perché Adonai, il Signore dei Signori, te lo comanda!* Amen ».

Pronunciate queste parole, il mago traccia il sigillo dello Spirito su di un pezzo di pergamena consacrata, lo pone in una scatola nera insieme con fumiganti pestilenziali — come zolfo e assafetida — avvolgendo poi questa con un fil di ferro. Presa la spada, fissa la scatola sulla sua punta, la sospende sui carboni ardenti, e dice a voce alta:

« *Ti comando, o Fuoco, nel Nome di Colui che ti ha creato, insieme con tutte le cose del mondo, di torturare, bruciare e tormentare lo Spirito* (NOME DELLO SPIRITO) *per tutta l'eternità* ».

Digitized by Google

Quindi recita con grande veemenza l'invocazione allo Spirito Ribelle, detta anche « *Il Rogo* »:

> « *Tu ti sei rifiutato sinora di venire, o Spirito* (NOME DELLO SPIRITO). *Perciò io, con i poteri conferitimi in virtú dei Grandi Nomi dell'Onnipotente,* ELOHIM SABAOTH, *ti condannerò al rogo, ed eseguirò la condanna immediatamente!*
> « *Ho il tuo Nome e Sigillo, sono in questa Scatola, e distruggerò entrambi, ponendoli sul Fuoco! Cosí sarai condannato all'eterno oblío! Vieni, dunque, immediatamente, in amicizia e in forma chiara a vedersi, gentilmente e senza causare allarme o molestia! Vieni, e rispondi alle domande che ti porrò, essendo queste cose in tuo potere! Ed obbediscimi in ogni modo!* »

Dopo questo, lo spirito dovrebbe apparire. Se ciò non avviene, si ricorre alla Seconda Invocazione allo Spirito Ribelle, detta « *L'Abisso* »:

> « *O Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *tu che sei ancora ribelle e ti rifiuti di apparire di fronte a me in questo triangolo, e ancora non vuoi rispondere alle mie domande e dirmi ciò che desidero conoscere, io ti maledirò per il potere che mi è stato conferito dal Signore, da* JEHOVAH -TETRAGRAMMATON. *Per il Creatore del Cielo, della Terra e dell'Inferno, per l'Onnipotente Signore di tutte le cose, tu sei maledetto.*
> « *Ti consegno dunque all'Abisso Senza Fondo! All'Abisso ripieno di Fuoco Eterno, sino al Giorno del Giudizio! Che tu sia maledetto: maledetto dal Cielo, dall'Inferno, dal Sole, dalla Luna e dai Pianeti!*
> « *Come il tuo Nome e Sigillo sono prigionieri in questa scatola su queste fiamme nel Circolo, cosí arderai tu nel Fuoco Perenne! Nel Nome di* TETRAGRAMMATON, ANEXHEXETON, PRIMEMATUM!
> « *Tu sarai spinto in quel Fuoco, o Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *eternamente consegnato alle fiamme e lí imprigionato, per sempre.* Amen ».

Digitized by Google

Il Grimorio afferma a questo punto che lo Spirito apparirà senza dubbio, quando la scatola toccherà i carboni ardenti. Subito gli si mostrerà il Pentacolo di Salomone, in precedenza coperto da un panno di lino, e gli si parlerà cosí:

> « *Guarda, o Spirito, il Pentacolo di Salomone, che ho con me. Guarda la punizione per la tua disobbedienza. Guarda il mago, il cui nome è Octinimoes. Egli è qui, compie il rito della evocazione, fortificato da Dio, senza paura. Rispondi, o Spirito, alle mie domande, ed obbediscimi, nel Nome del Tuo Padrone, e nel Nome del Signore* BATHAL, *che si muove verso* ABRAC, ABEOR, *che si muove verso* BEROR ».

Udito ciò, lo Spirito fa atto di sottomissione, e chiede cosa si desideri da lui. Constatato il suo pentimento, viene ora apostrofato « con cortesia e buon umore », e gli si rivolge il benvenuto:

> « *Benvenuto, Spirito, benvenuto in mia presenza. Tu fosti invocato nel Nome di Colui che ha creato il Cielo, la Terra e l'Inferno, ed hai obbedito al suo potere.*
> « *Io perciò ti sottometto, perché tu rimanga qui, visibile e amico, nei confini di quel triangolo, finché avrò bisogno di te, e non te ne andrai senza il mio Congedo, prima di avere soddisfatto le mie richieste* ».

Dopo di che, il mago tratta con lo Spirito, comandandogli di fare ciò che vuole, nei limiti della sua competenza. Infine, gli impartisce il Congedo. È detto esplicitamente nel *Lemegeton* che questa formula non deve essere *mai* omessa, se non si vuole che l'officiante soffra grave danno:

> « *O Spirito* (NOME DELLO SPIRITO), *ora che hai correttamente e diligentemente completato i tuoi compiti, e risposto alle mie domande, puoi congedarti. Vai, dunque, senza recare danno ad alcuno, uomo o bestia. Vai, dunque, e sii a mia disposizione ogni volta che ti chiamerò. Vai, ora, in pace e silenziosamente, te lo comando. Che possa esservi pace fra te e me per sempre.* Amen ».

Digitized by Google

Tutto ciò che al mago resta di fare è attendere per breve tempo, sinché lo Spirito non sia scomparso; dopo di che, può uscire dal Circolo e tornare alla sua casa. Durante questo intervallo, deve recitare preghiere e offrire ringraziamenti per il successo della Cerimonia.

* * *

Il rituale ora descritto presuppone, come gli altri del genere, che l'officiante sia in possesso dei segreti che effettivamente causano l'apparizione degli Spiriti. Deve, dunque, conoscere i tempi e i luoghi in cui essi possono essere chiamati, cosí come i metalli di cui sono fatti i loro talismani.

I Re e i Principi del *Lemegeton* sono evocati fra la nona e la dodicesima ora (10); i loro sigilli devono essere, naturalmente, incisi su oro fino. L'argento è il metallo per i Marchesi, che sono chiamati fra la terza e la nona ora (ma anche, se necessario, fra l'alba e il tramonto). I Duchi si presentano solo fra l'alba e il mezzogiorno, e i loro sigilli si tracciano su rame. Presidenti e Conti possono essere invocati durante le ore del giorno: i primi con sigilli di « mercurio fissato », i secondi con una lega di argento e rame. L'intera gerarchia obbedisce ai quattro Re dei punti cardinali: ZIMINAR, Re del Nord; GAAP, Re del Sud; CORSON, Re dell'Ovest; AMAYON, Re dell'Est. Questi ultimi sono i Re da invocare per chiamare gli spiriti riluttanti.

Un altro documento porta delle varianti circa i nomi dei monarchi. Vi sono quattro Imperatori: al Nord DEMORIEL, al Sud CASPIEL, all'Ovest AMENODIEL, all'Est CARNEFIEL. Questi comandano i quattro Re: rispettivamente, RASIEL, PARMESIEL, MALGARAS, BARNIEL.

Lo stesso manoscritto del *Lemegeton* afferma che tali entità devono essere evocate perché il mago possa assumere il controllo dei loro spiriti subordinati. Sono pericolose, e l'officiante può controllarle solo facendosi schermo al volto con il suo anello magico. (Questo anello, si dice in un altro punto del medesimo manoscritto, è composto da una striscia d'argento sulla quale sono incisi, all'esterno, i Nomi ANEXHEXETON e MICHAEL; all'interno, TETRAGRAMMATON).

(10) Ore magiche: vedi l'APPENDICE I.

Digitized by Google

Le Formule del « Lemegeton »
(*Tabella riassuntiva*)

Prima Formula Evocativa

Seconda Formula Evocativa (per gli Spiriti Riluttanti)

Terza Formula Evocativa (per gli Spiriti Riluttanti)

Comando al Re dello Spirito Riluttante

« Maledizione delle Catene »

Invocazione allo Spirito Ribelle *(Il Rogo)*

Seconda Invocazione allo Spirito Ribelle (*L'Abisso*)

Digitized by Google

2.

I settantadue Spiriti di Salomone

Per evocare e dominare gli spiriti salomonici è necessaria la conoscenza di quattro cose: del nome, grado e sigillo di ciascuno di essi, e delle formule evocatrici.

Queste ultime sono già state date nel paragrafo precedente. La lista che segue, adattata e condensata da varie versioni del *Lemegeton* (il che spiega le varianti relative ad alcuni nomi), elenca in ordine alfabetico le Entità Infernali, fornendo per ciascuna le notizie richieste, piú altre utili informazioni.

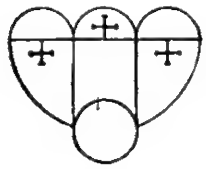
ABIGOR. Duca degli Inferi, si mostra in aspetto di maestoso cavaliere, con lancia, stendardo o scettro. Insegna le arti della guerra, predice il futuro e suggerisce ai comandanti il modo di farsi benvolere dai soldati. Comanda 60 legioni.

AGARES (o Aguares) è un altro Duca, e domina sulle regioni orientali: per evocarlo, di conseguenza, occorre volgersi ad Est. Appare come un anziano saggio, a cavallo di un coccodrillo, con un falcone sul polso. Ha il potere di fermare ogni movimento, impedire le fughe e richiamare chi è già fuggito. Inoltre, insegna all'istante qualsiasi lingua e può ridurre le persone importanti allo stato di non possedere piú nulla. Comanda 31 legioni.

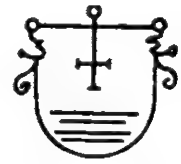
AINI (o Aym o Aborym) è anch'egli Duca. Ha forma di un uomo con tre teste: una di serpente, la seconda umana, la terza di gatto. Cavalca una vipera. Nella mano reca un fuoco

Digitized by Google

col quale sparge distruzione. Concede l'astuzia, e può rispondere a domande su questioni ignote. Comanda 26 legioni.



Abigor



Agares

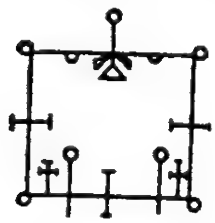
Aini

Fig. 51

ALLOCEN (o Allocer, o anche Alloien). Altro Duca potente. Appare vestito da guerriero, in groppa ad un cavallo enorme. Ha volto di leone feroce, ed occhi fiammeggianti; parla con voce grave e profonda. Risponde a domande sul passato, presente e futuro, insegna l'Astronomia e le Arti liberali. Dona inoltre la felicità familiare. 36 legioni obbediscono ai suoi ordini.

AMDUSCIAS, altro Duca, si mostra in forma di unicorno; tuttavia, dietro richiesta, può assumere aspetto umano. Sa far nascere musiche meravigliose da orchestre invisibili. Provoca la caduta degli alberi e fornisce al mago degli spiriti familiari per assisterlo (11). Comanda 29 legioni.

AMON, nella gerarchia dell'Ade, è un importantissimo e potente Marchese. Il suo aspetto all'arrivo è quello di un lupo, con testa o coda di serpente. Se si vuole che appaia in forma uma-



Allocen

Amduscias

Amon

Fig. 52

(11) Sono detti « spiriti familiari » le creature ultraterrene di ordine inferiore che assistono il mago nel suo lavoro o nelle questioni domestiche. La loro esistenza è una delle piú antiche tradizioni magiche. I Greci li chiamavano *Paredrii*, i Romani *Familiares*. Fra i piú noti, in epoche meno lontane, sono quelli che, sotto forma di due cani neri, seguivano Cornelio Agrippa dovunque andasse.

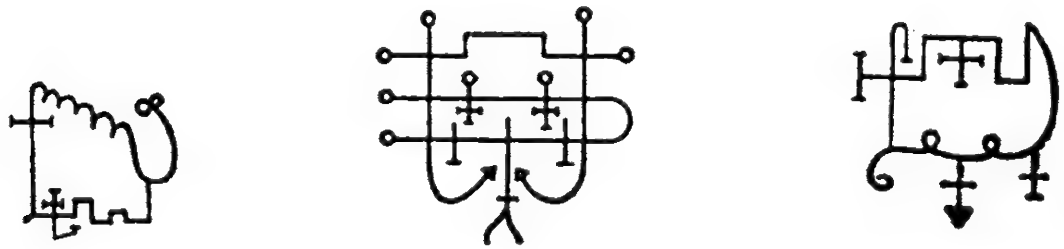
Digitized by Google

na occorre ordinarglielo: ma la trasformazione non è mai completa, e in genere si mostra con corpo d'uomo e testa di un gufo. Fra le cose in suo potere, riconcilia i nemici, causa l'amore, racconta il passato e predice il futuro. Comanda 40 legioni. Collin de Plancy identifica questo spirito col dio egizio Ammon.

AMY è un Presidente, la cui forma favorita è quella di una fiamma. Come altri spiriti, può tuttavia assumere aspetto umano. La sua specialità è la scienza; grazie a lui il mago può apprendere in un istante l'Astrologia. Aiuta inoltre a conquistare i tesori sorvegliati dai demoni, e procura spiriti familiari. È a capo di 36 legioni.

ANDRAS, Marchese, ha l'aspetto di un angelo con testa di corvo. Cavalca un grande lupo nero e nel suo pugno brilla una terribile spada. Insegna a uccidere nemici, padroni o servi. Fomenta discordie e contese. È interamente distruttivo, e cosí pericoloso che può uccidere lo stesso mago. Comanda 30 legioni.

ANDREALPHUS, altro Marchese, si mostra di solito come un bel pavone. Insegna le matematiche — specialmente la geometria — e trasforma le persone in uccelli. Il Grimorio avverte che al suo apparire produce un « rumore terribile »: ma si calma quando gli si ordina di assumere forma umana.



Amy *Andras* *Andrealphus*

Fig. 53

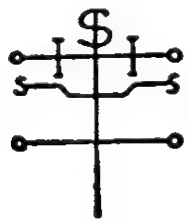
ANDROMALIUS è sia Duca che Conte: di conseguenza, come gli altri spiriti dal doppio « titolo nobiliare », può essere evocato obbedendo alle condizioni relative all'uno o all'altro dei suoi gradi. Ha aspetto umano, e stringe un serpente. Il mago può ottenere da lui tesori nascosti, ritrovare le cose per-

Digitized by Google

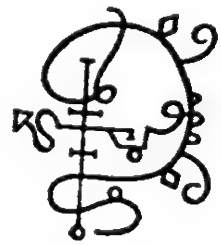
dute, e conoscere la verità che si cela nel fondo di qualsiasi intrigo o complotto.

ASMODEUS (o Asmoday) è uno dei diciotto Re. Ha tre teste: una di ariete, una di toro, una d'uomo. Nonché piedi di gallo, coda di serpente e bocca che vomita fiamme. Cavalca un dragone ed è armato di una lunga lancia. I maghi sono ammoniti di evocarlo con la testa scoperta, e di alzarsi in piedi al suo apparire. I suoi poteri sono molti, e vanno dall'insegnare la matematica al conferire l'invisibilità, dal procurare i tesori perduti all'insegnare come si costruiscono tutte le cose. Risponde inoltre a qualsiasi domanda, induce alla lussuria, protegge le case da gioco, e semina orrore e dissipazione. Secondo Collin de Plancy, che cita fonti ebraiche, Asmodeus sarebbe Samael, cioè il serpente che sedusse Eva.

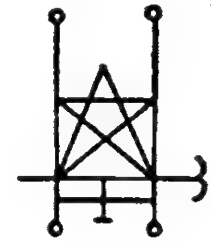
ASTAROTH è un altro spirito che appare in forma di angelo, ma di straordinaria bruttezza. È un Duca importante, e cavalca un dragone, con un serpente nella mano sinistra. Rivelerà al mago il passato, presente e futuro. Insegnerà inoltre ogni scienza e ogni segreto.



Andromalius



Asmodeus



Astaroth

Fig. 54

AYM = vedi AINI.

AYPEOS, o AYPOROS = vedi IPES.

BAAL, altro Re, fra i piú potenti della gerarchia infernale. Si presenta in forma umana, ma ha talvolta testa di gatto o di rospo. (Occasionalmente, tutte e tre insieme). Parlando con voce rauca, insegna ogni genere di conoscenza, e rivela i mezzi per rendersi invisibili. Comanda 66 legioni.

BALAM (o Balan) è il nome di un Re spaventoso, che ap-

Digitized by Google

pare con tre teste: una umana, una di toro, una d'ariete; ha inoltre coda di serpente e occhi infiammati. Come per molti altri demoni la sua voce è rauca; cavalca un orso e reca un falcone sul polso. Chi manca di spirito può evocarlo, perché lo dispensa a chi lo chiede. Inoltre conosce e rivela il segreto dell'invisibilità e dà risposte sul passato, presente e futuro. Gli obbediscono 40 legioni.

BARBATOS. Conte e Duca, veste da cacciatore. Non appare mai solo, ma è scortato da truppe e sovrani. Può essere evocato solo nei giorni del Sagittario, cioè dal 23 Novembre al 22 Dicembre. Le conoscenze da lui fornite includono il ritrovamento di tesori, il passato, presente e futuro, e i metodi per far riunire la gente in amicizia. Comanda 30 legioni.

Baal *Balam* *Barbatos*

Fig. 55

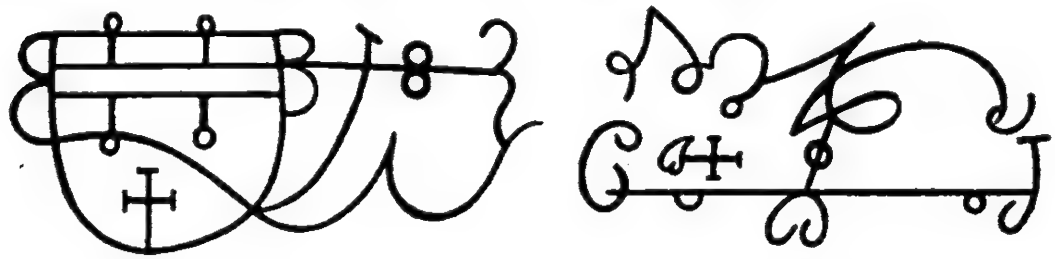
BATHIN (o Bathym) è un Duca, e si presenta a cavallo. Ha forma di un uomo robusto, a parte una coda di serpente. Il suo potere principale consiste nel trasportare le persone da un punto all'altro con la velocità del pensiero. Inoltre conosce — e insegna — le virtú delle pietre preziose e delle erbe magiche. Vi sono 30 legioni ai suoi ordini.

BEAL = vedi BERITH.

BELETH è un Re di una certa importanza, che non appare se non dopo ripetuti inviti. Anche allora non è solo, ma accompagnato da una specie di orchestra. Può mostrarsi irato, e il mago, armato di bacchetta, deve intimargli di entrare nel triangolo. Nel fare ciò, dicono i demonologi, la bacchetta deve essere puntata verso Sud-Est. Per proteggersi contro la sua furia, si può impiegare inoltre un anello d'argento da infilare al dito medio della mano sinistra, usandolo per schermarsi il volto. Ci si chiede perché mai un simile spirito debba essere

Digitized by Google

invocato, con tanti rischi, quando tutto ciò che sa fare è causare amore fra persone dei due sessi: specie considerando che tale qualità è posseduta da altri dodici demoni.

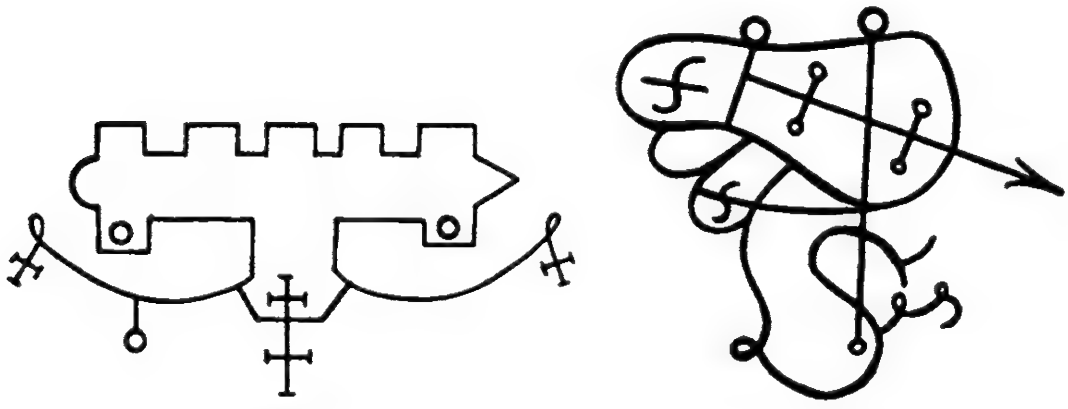


Bathin *Beleth*

Fig. 56

BELIAL. Questa malvagia entità biblica è non solo uno dei Re della Gerarchia Inferiore, ma venne addirittura creato subito dopo Lucifero. Qualche traccia della sua magnificenza prima della Caduta, si può ricavare dall'aspetto col quale si presenta al mago. Appare, sì dice, come un angelo bellissimo, trasportato da un carro di fuoco. Quando parla, anche la sua voce è ben modulata, e la sua conversazione brillante. Il suo difetto principale, secondo i demonografi, è che inganna tutti, incluso l'operatore, e per smascherare le sue menzogne occorre minacciarlo continuamente col Nome Divino. Procura onori e favori, fa vivere gli amici in buona armonia, fornisce abili servitori, concede l'appoggio dei potenti. A differenza di molti altri spiriti, si aspetta che gli si offrano dei sacrifici: con le cerimonie, presumibilmente, già viste nella *Chiave di Salomone*. Comanda 80 legioni.

BERITH. Duca-soldato, appare coronato d'oro, in groppa al



Belial *Berith*

Fig. 57

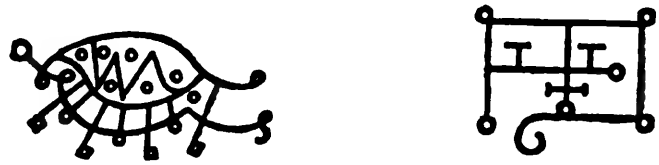
Digitized by Google

suo cavallo rosso. Indossa una uniforme militare dello stesso colore. È uno degli spiriti meno leali, e i maghi sono avvisati di guardarsi dalla sua doppiezza. Come molti altri demoni del *Lemegeton,* narra passato, presente e futuro. Aiuta a raggiungere le piú elevate posizioni e i piú grandi onori. Non ultima fra le sue abilità è quella di tramutare qualsiasi metallo in oro.

BIFRONS. È un Conte, si presenta come mostro terribile e rimane in tale aspetto fino a quando non gli si intima di trasformarsi in qualcosa di piú umano. Fra le discipline che sa insegnare senza difficoltà vi sono l'Astrologia, le matematiche, e la conoscenza delle erbe e pietre magiche. Chi desidera compiere operazioni di stregoneria su dei cadaveri deve chiamarlo: specialmente per trasferire il corpo da un posto all'altro. 26 legioni sono ai suoi ordini.

BOFI, o BOLFRY = vedi BERITH.

BOTIS è un altro Presidente e Conte. Si manifesta nella forma di un serpe disgustoso. Quando assume aspetto umano, conserva ancora traccia della sua natura demoniaca per via dei denti enormi e di due corna che gli spuntano sulla fronte. Inoltre, è armato di una spada minacciosa. Viene evocato per dare risposte sul passato, presente e futuro, e per favorire le riconciliazioni.



Bifrons *Botis*

Fig. 58

BUER è un Presidente. Come il già visto Barbatos, può essere evocato solo nei giorni del Sagittario. Chi desidera il servizio di spiriti familiari, vuole conoscere le virtú delle erbe medicinali, o apprendere la filosofia e la logica, può chiamarlo. Dispensa anche felicità domestica e salute. Appare come una stella marina, o una ruota a cinque raggi. Comanda 15 legioni.

Digitized by Google

Bune. Duca, è fra gli spiriti che si mostrano con tre teste: d'uomo, di grifone e di cane. Fa acquistare saggezza, abilità oratoria, ricchezza e possedimenti. Invia demoni ad infestare le tombe. 30 legioni sono ai suoi ordini.

Buer *Bune*

Fig. 59

Byleth = vedi Beleth.

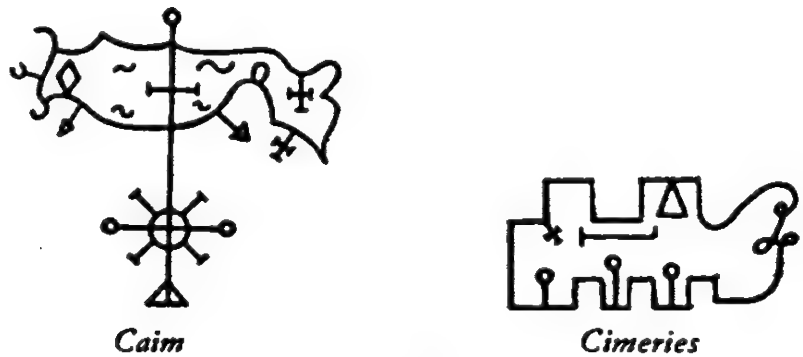
Caacrinolas, o Caasimola = vedi Glasyalabolas.

Caim. Si mostra in forma di merlo. È Presidente nelle schiere infernali. Quando gli si pone una domanda, la risposta appare disegnata da carboni accesi. Gli è attribuita la conoscenza del linguaggio degli uccelli: facoltà che si diceva possedesse Re Salomone. Conosce anche (e dietro richiesta, insegna) le lingue di altre creature: dei cani e dei bovini, e persino il significato dei mormorii delle onde. Oltre a ciò il mago può apprendere da lui i segreti del futuro.

Cerberus = vedi Naberius.

Chax = vedi Scox.

Cimeries. Marchese e soldato. Cavalca un destriero nero e fra i suoi poteri vi è quello di rendere gli uomini marziali.



Caim *Cimeries*

Fig. 60

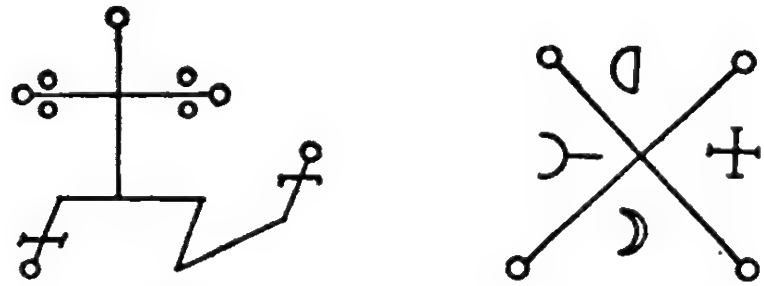
Digitized by Google

Insegna inoltre la letteratura, rivela la locazione dei tesori sepolti e delle cose perdute, racconta tutto ciò che riguarda il suo dominio in Africa.

CURSON = vedi PURSON.

DANTALIAN. Questo Duca potente se evocato appare con una moltitudine di volti maschili e femminili, ed un libro fra le mani. È invocato per far apparire in visione un'altra persona; apprendere i segreti piú riposti degli uomini; insegnare ogni arte o scienza; ed influenzare le menti degli uomini contro la loro volontà, senza che se ne accorgano.

DECARABIA. Chi invoca questo Marchese non deve stupirsi se gli appare nella forma inanimata di una stella racchiusa in un pentagramma. Può, naturalmente, assumere aspetto umano. I maghi che desiderano servirsi di spiriti familiari in forma di uccelli devono rivolgersi a lui. Inoltre, insegna le virtú delle piante e dei minerali.



Dantalian *Decarabia*

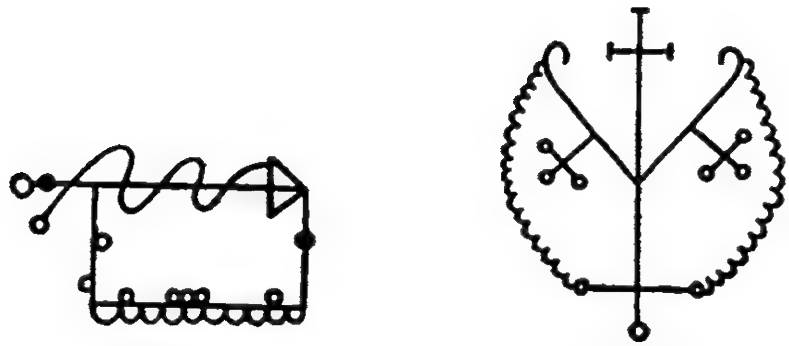
Fig. 61

ELIGOR è un altro spirito militare. Duca, appare come un cavaliere in armatura. Rivela i tesori sepolti, procura favori presso le corti, crea amore e attrazione. Oltre a ciò, fa scoppiare le guerre e aiuta nel raccogliere eserciti.

FLAUROS si mostra come un leopardo. Anche quando è costretto ad assumere forma umana, mantiene aspetto spaventoso. È un Duca importante. Il mago può chiedere a lui protezione contro gli altri spiriti, tuttavia deve essere cauto, perché tutto ciò che Flauros dice fuori del triangolo sarà probabilmente falso. Conosce e rivela passato, presente e futuro. È una en-

Digitized by Google

tità distruttiva: se richiesto annienta i nemici del mago mediante il fuoco.



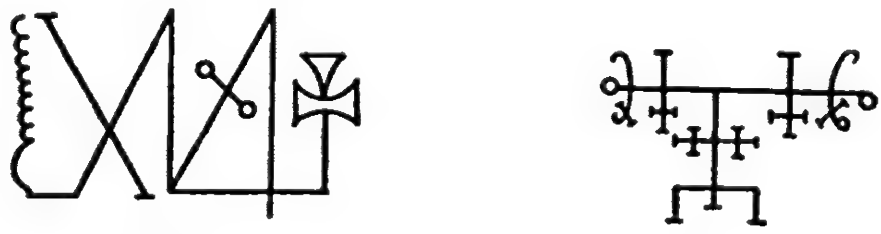
Eligor *Flauros*

Fig. 62

FOCALOR, altro Duca. La sua forma è quella di un uomo con ali di grifone. Ha potere sui mari. Se gli viene ordinato, può causare morte per annegamento, affondare le navi, suscitare tempeste. Obbedisce tuttavia malvolentieri all'esorcista. Comanda 30 legioni.

FORAI = vedi MORAX.

FORAS (o Forcas) è un Presidente, e si mostra in apparenza d'uomo. Insegna la logica e le discipline connesse, insieme con i poteri magici di erbe e piante. Conferisce il potere dell'invisibilità, e renderà anche il mago saggio, ricco di spirito e carico di tesori. Gli farà inoltre restituire le proprietà perdute. È, come dice Collin de Plancy, « un buon diavolo ».



Focalor *Foras*

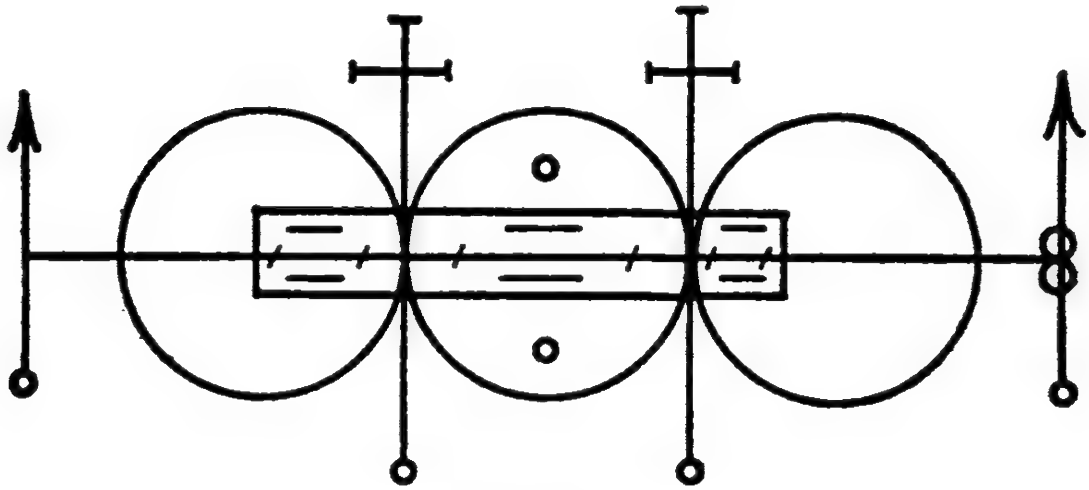
Fig. 63

FORFAX = vedi MORAX.

FORNEUS, Conte, ha l'aspetto di un mostro marino ma può, all'occorrenza, trasformarsi in uomo. Insegna tutte le arti,

Digitized by Google

le scienze e le lingue. Chi desidera l'amore dei propri nemici può, inoltre, rivolgersi a lui.

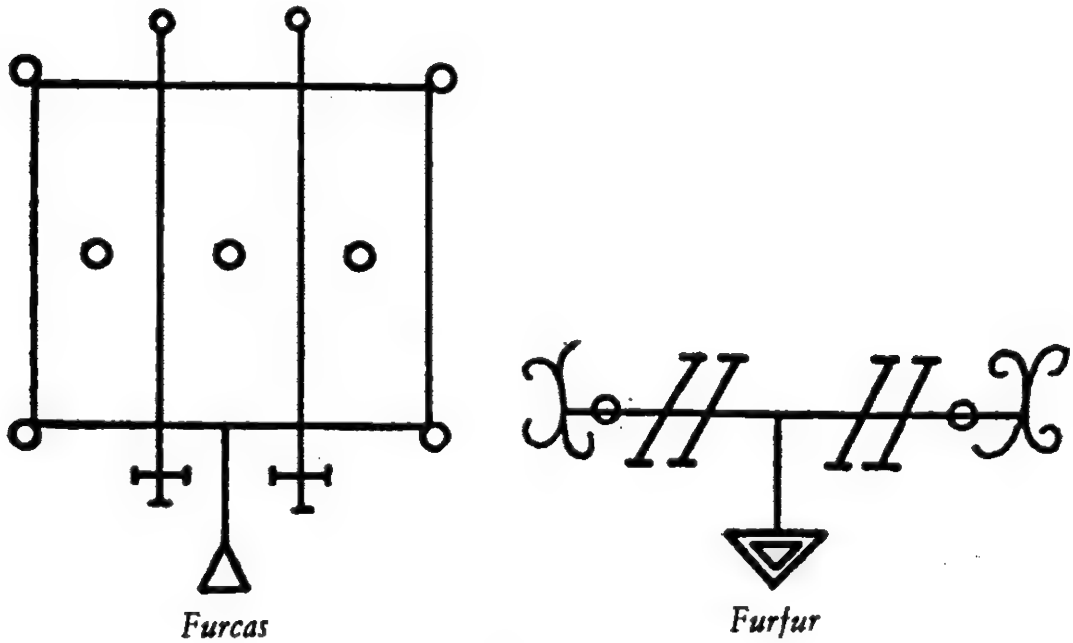


Forneus

Fig. 64

FURCAS appare come un vecchio, ma tutt'altro che benevolo. Monta un cavallo e brandisce una lancia. È un Duca e può insegnare la filosofia e molte altre scienze.

FURFUR è un Conte, si mostra come una specie di cervo, alato e spirante fiamme. Ha coda di serpe. Favorisce l'amore



Furcas *Furfur*

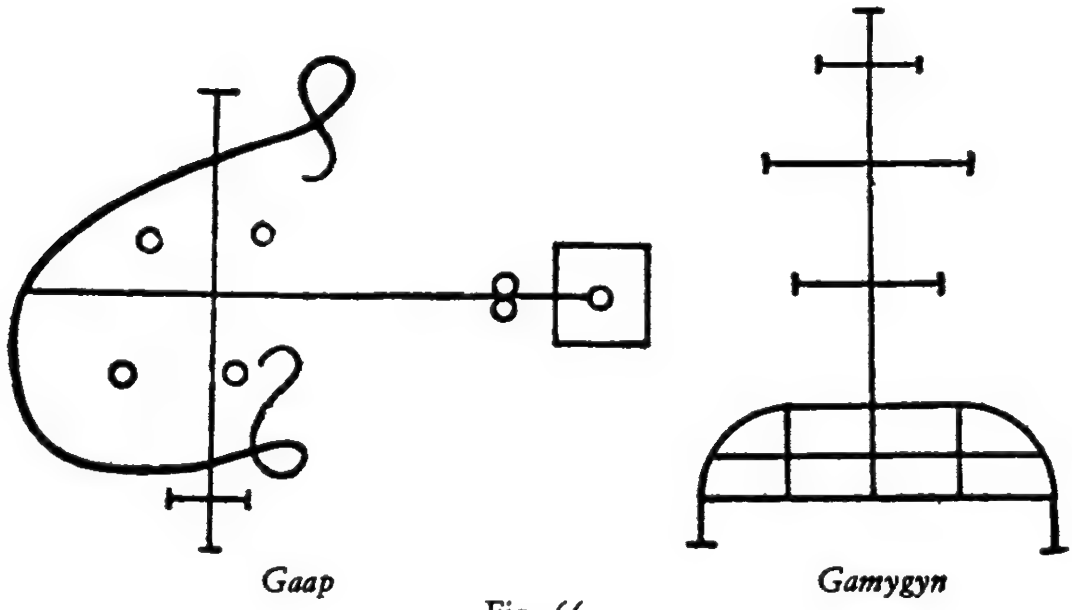
Fig. 65

Digitized by Google

coniugale, provoca lampi e tuoni, rivela i segreti: però mente, e gli si deve intimare di dire il vero. Comanda 26 legioni.

GAAP è il nome di un Principe e Presidente, che ha quattro re al suo servizio. Quando viene evocato, appare in forma umana. Causa l'amore e l'odio, racconta passato, presente e futuro. Inoltre, fa sí che una persona possa essere trasportata da un luogo all'altro istantaneamente, e priva gli altri maghi degli spiriti familiari in favore di chi lo ha chiamato dagli Inferi.

GAMYGYN, Marchese, si mostra come un cavallo o un asino. Evoca le anime dei morti che si vogliono interrogare, e quindi viene spesso chiamato per ragioni necromantiche. Come molti altri spiriti, insegna le scienze.



Gaap *Gamygyn*

Fig. 66

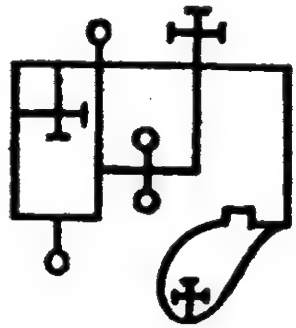
GLASYALABOLAS è un Presidente, che appare come un cane alato. Oltre a insegnare tutte le scienze, istiga al delitto, rende invisibili, e conosce il passato, presente e futuro.

GOAP = vedi GAAP.

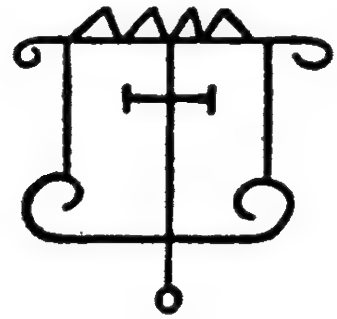
GOMORY, Duca, è l'unico spirito della serie che appaia in forma di donna. È molto bello, e coronato d'oro. Fa acquistare al mago l'amore di qualsiasi fanciulla. Rivela inoltre ogni

Digitized by Google

segreto del passato, presente e avvenire, e aiuta a trovare i tesori nascosti.



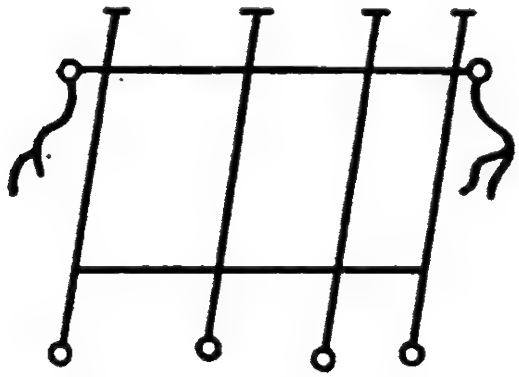
Glasyalabolas



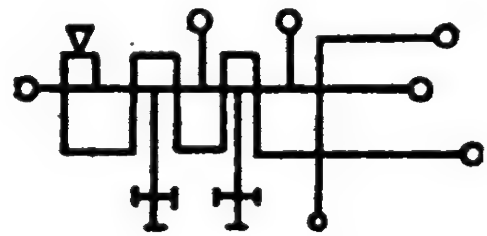
Gomory

Fig. 67

GUSION (o Gusayn), altro Duca, ha il potere di procurare onori e posizioni, di raccontare passato, presente e futuro e rendere amici i nemici.



Gusion



Hagenti

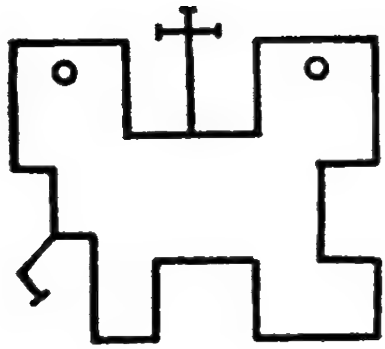
Fig. 68

HABORYM = vedi AINI.

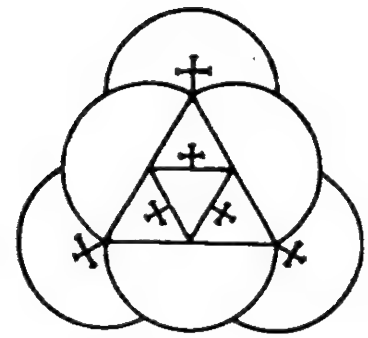
HAGENTI, Presidente, appare come un toro alato. I suoi poteri riguardano la trasmutazione dei metalli vili in oro... e del vino in acqua.

HALPAS, un Conte, si manifesta in forma di colomba. Nonostante ciò, è distruttivo e guerriero: fa scoppiare conflitti armati e punisce i peccatori con la spada.

Digitized by Google



Halpas



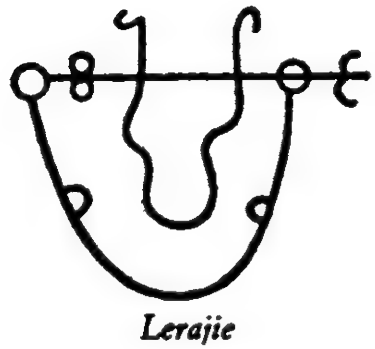
Ipes

Fig. 69

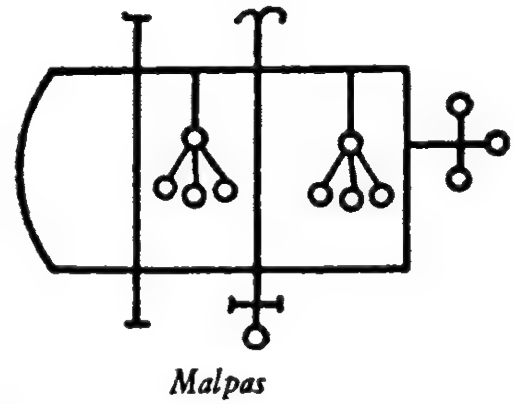
IPES (o Ipos), è Principe e Conte. Può avere forma d'angelo, o di leone, o di entrambi contemporaneamente. In ogni caso, è repellente. Chi ha bisogno di spirito o di coraggio, può chiamarlo. Conosce inoltre il passato e il futuro.

LERAJIE, Marchese, è armato di arco e frecce, e indossa un abito verde. La sua attività principale è quella di ritardare la guarigione delle ferite. Inoltre, combatterà in favore del mago quando questi glielo ordina.

MALAPHAR = vedi VALEFOR.



Lerajie



Malpas

Fig. 70

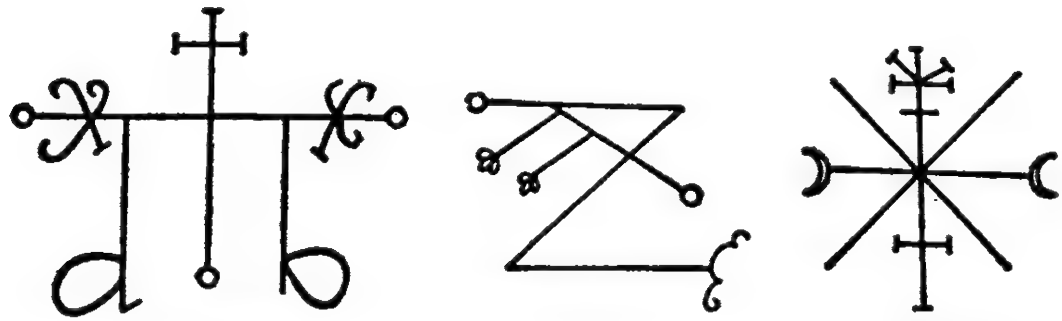
Digitized by Google

MALPAS è un Presidente che si mostra come un uccello nero. È uno spirito importante, in quanto è suo potere causare qualsiasi cosa mediante mezzi soprannaturali. Pare che Re Salomone abbia molto approfittato dei suoi servigi. È sleale, tuttavia.

MARCHOSIAS ha il titolo di Marchese. Appare come un lupo alato dal respiro di fiamma. Fornisce aiuto in battaglia, e risponde a qualsiasi domanda gli si rivolga.

MARTHIM = vedi BATHIM.

MORAX è Conte e Presidente. Si manifesta in forma di uomo, ma con testa di toro. Dà istruzioni sull'uso magico delle pietre e le erbe, insegna l'Astrologia e le scienze. Fornisce al mago anche uno o piú spiriti familiari per servirlo.



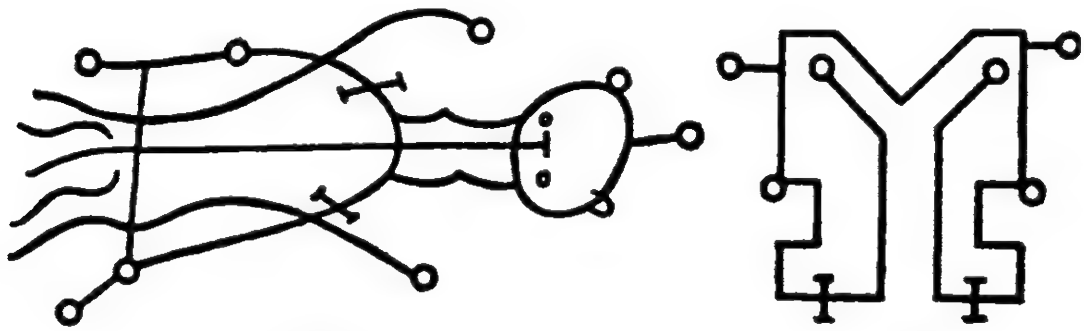
Marchosias *Morax* *Murmur*

Fig. 71

MURMUR è un Duca e Conte militare. Cavalca un grifone, è cinto di corona ducale e parla con voce aspra e stridente. È sempre accompagnato, afferma il testo, da due araldi e da una fanfara di corni. Naturalmente, indossa un'uniforme. Insegna la filosofia, e fa sí che le anime dei trapassati appaiano di fronte al Circolo; può costringere tali fantasmi a rispondere sinceramente a qualsiasi domanda. Inoltre, è uno di quegli spiriti che fanno riacquistare cariche e favori a chi li ha perduti.

Digitized by Google

NABERIUS, anch'egli dalla sgradevole voce, appare generalmente come « un gallo incapace di stare ritto »: espressione che costituisce un doppio senso, il cui altro significato è « un fallo incapace di ergersi ». Malgrado ciò, è un Marchese onorato, che insegna logica e retorica e, al pari dello spirito precedente, restituisce onori e posizioni a chi ne è stato privato.



Naberius *Orias*

Fig. 72

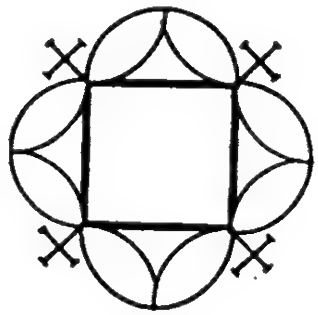
ORIAS è un Marchese. Si presenta in groppa a un cavallo ed ha aspetto leonino, con coda di serpente e altri due rettili fra le zampe anteriori. Chi desidera conoscere l'Astrologia senza darsi il disturbo di studiarla, si rivolga a lui: apprenderà tutto « in un lampo ». Può anche cambiare la forma degli uomini, ed inoltre costringere i nemici del mago ad aiutarlo, pur controvoglia. Infine, concederà onori a chi glieli chiede.

OROBAS. Principe degli Inferi. Appare in forma di cavallo: può tuttavia, su richiesta, assumere aspetto umano. Discute sull'Essenza Divina, dà responsi sul passato, presente e futuro, scopre le menzogne, accorda dignità e impieghi, riconcilia i nemici. Comanda 20 legioni.

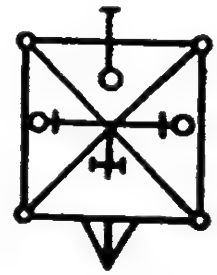
OSE (o Ozo) è un altro Presidente, ed appare in forma di grande e splendido leopardo. Anch'egli può trasformare gli uomini come il mago desidera. Causa allucinazioni e pazzia. Chi ha avuto il proprio aspetto mutato per opera sua, può non accorgersene e continuare ad agire come al solito malgrado la

Digitized by Google

diversa apparenza. Cose e nozioni segrete e nascoste verranno da lui rivelate, insieme con gli insegnamenti di tutte le arti e le scienze.



Orobas

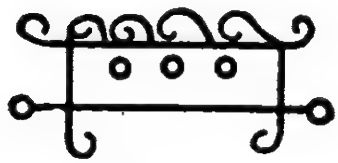


Ose

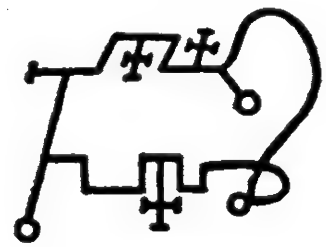
Fig. 73

PAIMON è un Re, ed è sottoposto solo al Demone Supremo. Attraverso di lui si acquistano onori, e la capacità di dominare gli uomini. Inoltre, fornisce al mago spiriti familiari, ed insegna arti e scienze. Si presenta davanti al Circolo in atteggiamento regale, in groppa ad un cammello e seguito da numerosa corte. Alcune versioni del *Lemegeton* avvertono il mago di non temere il suono della sua voce, che è alta in misura allarmante.

PHOENIX ha l'aspetto piacevole di un uccello e la voce di un bimbo: ma non per questo ci si deve fidare di lui. È un Marchese, ed obbedisce ad ogni ordine del mago. La sua specialità è l'insegnamento della poesia e la letteratura.



Paimon



Phoenix

Fig. 74

PIRSOYN = vedi GUSION.

PROCEL (o Pucel) è un Duca potente, che appare dinanzi al Circolo in forma d'angelo. Rivela i segreti ed insegna le scien-

Digitized by Google

ze, specie la matematica. Provoca inoltre, se richiesto, l'impressione che vi siano tuoni e pioggia a torrenti.

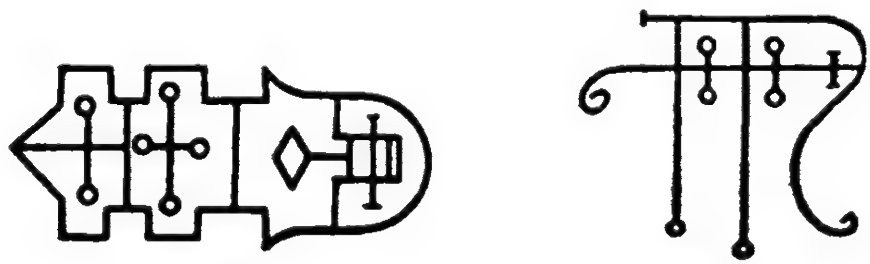
PURSON, un Re, trova i tesori nascosti. Narra inoltre del passato, presente e futuro, fornisce spiriti familiari, e rivela tutto ciò che è sconosciuto. Appare come un uomo, molto grande, con testa di leone. Essendo un Re, arriva accompagnato da musici e cortigiani, a cavallo di un orso, con un serpente in mano.

Procel *Purson*

Fig. 75

RAUM (o Raymi) Conte, si mostra come un uccello nero. Chi desidera provocare l'amore, può chiamarlo. Inoltre, riconcilia i nemici, rade al suolo le città, distrugge le reputazioni. Come molti altri spiriti, rivela passato, presente e futuro. Se glielo si ordina, ruba denaro in favore del mago.

RONOBE (o Roneve) è Marchese e Conte. Insegna le lingue, e garantisce favori da parte di amici e nemici.



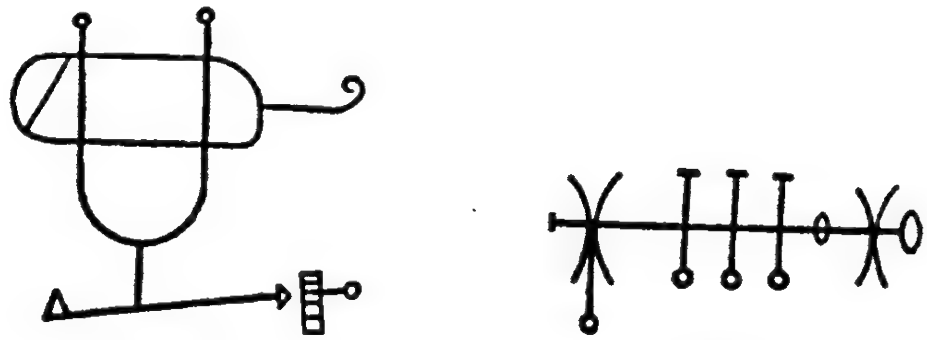
Raum *Ronobe*

Fig. 76

SABNACK (o Saburae) è un altro spirito guerriero, anch'esso a cavallo e con testa di leone. Marchese, controlla le fortificazioni dei campi militari e rende incurabili le ferite.

Digitized by Google

SALEOS, Duca, ha il solo potere di causare amore fra persone di opposti sessi.

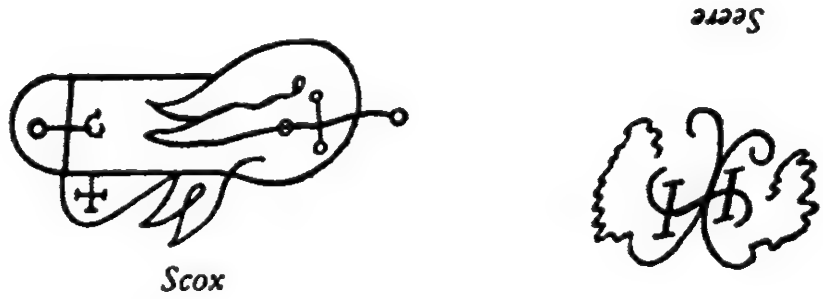


Sabnack *Saleos*

Fig. 77

SCOX (o Shax) ha forma di uccello, ed è Marchese. Ruba denaro per portarlo al mago, e rende sordi, ciechi o muti. Fornisce spiriti familiari e trova le cose nascoste o perdute.

SEERE è il nome di un Principe, il cui notevole potere è di far accadere qualsiasi cosa in un batter d'occhio. Come molti altri spiriti, può essere usato per il bene o per il male. Appare come un uomo dai lunghi capelli, in groppa ad un puledro alato.



Scox *Seere*

Fig. 78

SEPAR = vedi VEPAR.

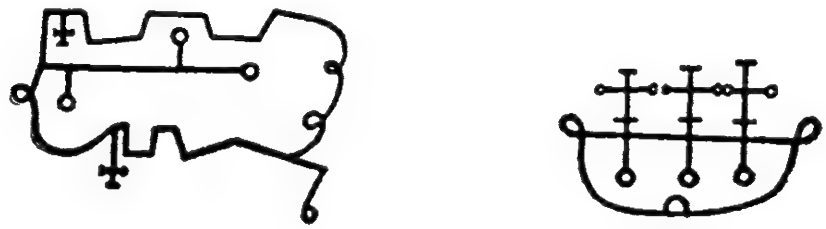
SOLAS (o Stolas), altro Principe, si mostra come un corvo nero, ma può mutarsi in forma umana. Insegna l'Astrologia e i poteri magici di piante e pietre. Comanda 26 legioni.

SYDONAY = vedi ASMODEUS.

SYTRY, Principe, ha corpo d'uomo, ma è alato ed ha la

Digitized by Google

testa di un animale selvaggio. Ha potere su ciò che riguarda l'amore e la lussuria. Ad esempio, può causare attrazione fra uomo e donna, o costringere le fanciulle a mostrarsi nude di fronte al mago.



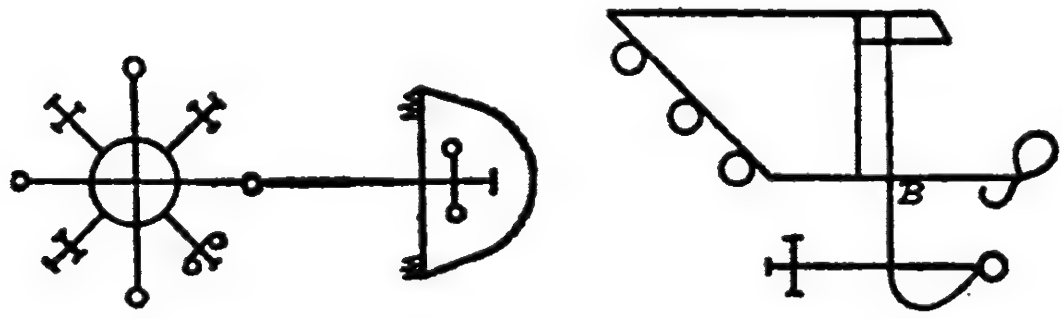
Solas *Sytry*

Fig. 79

TAP = vedi GAAP.

VALAC è un Presidente, ed appare in forma di ragazzo a cavallo di un dragone. Indica dove si possono trovare tesori, e comanda i rettili.

VALEFOR si presenta come un leone (ma secondo altri testi, ha forma di animale composito: le opinioni al riguardo differiscono). Rivela tutto ciò che è ignoto al mago, e cura qualsiasi malattia con mezzi magici. Inoltre trasforma gli uomini in bestie, aiuta i ladri e insegna ad usare con profitto le mani e il cervello. Ha il titolo di Duca.



Valac *Valefor*

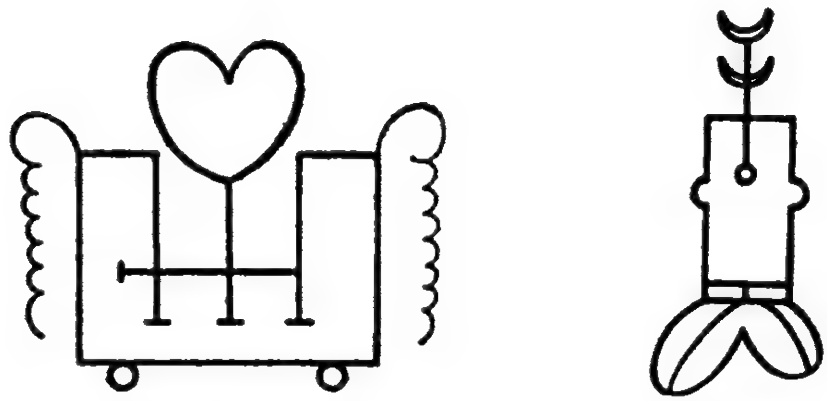
Fig. 80

VAPULA, altro Duca, compare come un leone alato. Insegna tutti i mestieri.

VASSAGO è un Principe, e viene chiamato da chi vuole

Digitized by Google

apprendere ciò che non conosce. Ha conoscenza inoltre del passato, presente e futuro, e di ogni cosa che sia stata persa o rubata.

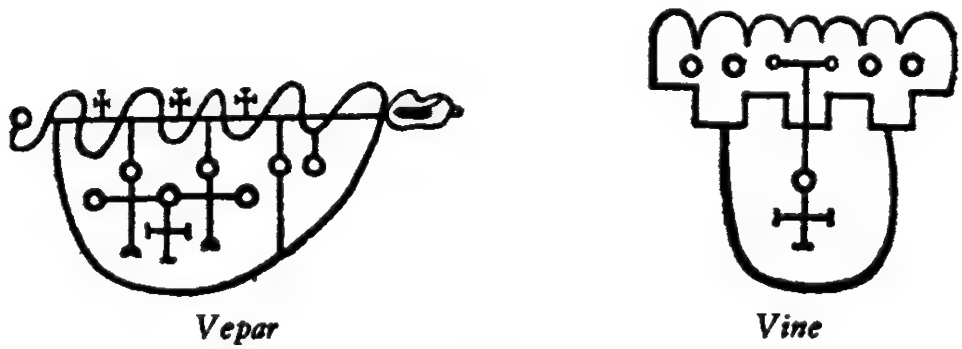


Vapula *Vassago*

Fig. 81

VEPAR è un Duca, malgrado che il suo aspetto sia quello di una sirena. Ha dominio sul mare e tutto ciò che vi è connesso. Potrà, ad esempio, suscitare tempeste, e causare l'affondamento di vascelli.

VINE, Marchese, è l'unico spirito che potrà rivelare al mago l'identità di altri negromanti e stregoni. Può anche causare distruzioni, e conosce tutto ciò che è segreto. In caso di guerra abbatte castelli, e costruisce fortificazioni ed altre opere. Si manifesta come un leone.



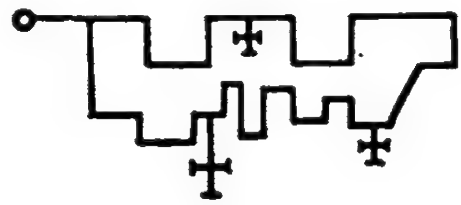
Vepar *Vine*

Fig. 82

VUAL è un Duca. Si presenta parlando « egiziano » ed in forma di cammello. Gli si deve ordinare di trasformarsi in

Digitized by Google

uomo ed esprimersi in una lingua nota al mago. Può far acquistare onore, amicizia e stima. Rivela inoltre passato, presente e futuro.



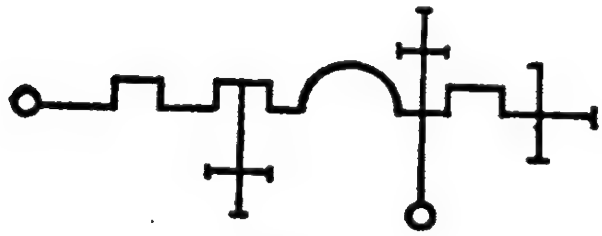
Vual

Fig. 83

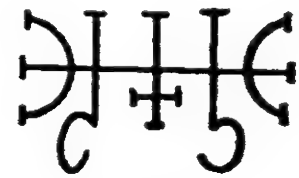
ZAGAN è un Re, e si mostra come un toro alato. Trasmuta i liquidi: ad esempio, acqua in vino, vino in sangue, e cosí via. Aiuta nelle opere di Alchimia. Fornisce inoltre senso dell'umorismo a chi ne manca. Gli obbediscono 30 legioni.

ZALEOS = vedi SALEOS

ZEPAR è l'ultimo degli spiriti del *Lemegeton;* si presenta in aspetto di guerriero. Duca, può cambiare a piacimento l'aspetto degli uomini, ed inoltre far sí che una donna ami un certo uomo, al comando del mago. È a capo di 28 legioni.



Zagan



Zepar

Fig. 84

Digitized by Google

I poteri degli Spiriti Infernali secondo il Lemegeton

Facoltà e poteri	*Spiriti che li conferiscono*
Alchimia	Berith, Zagan
Amicizia, ecc.	Barbatos, Belial, Botis, Forneus, Gusion, Orobas, Raum
Amore	Amon, Beleth, Dantalian, Eligor, Forneus, Gaap, Gomory, Raum, Saleos, Sytry, Vual, Zepar
Annegamenti, ecc.	Focalor, Vepar
Arti e scienze	Allocen, Amy, Asmodeus, Bifrons, Dantalian, Forneus, Furcas, Gamygyn, Glasyalabolas, Morax, Naberius, Paimon, Procel, Raum, Solas
Astrologia e Astronomia	Allocen, Amy, Bifrons, Morax, Orias, Solas
Coraggio	Ipes
Cose nascoste o perdute	Andromalius, Cimeries, Eligor, Scox, Vassago
Distruzione	Aini, Raum, Scox, Vine
Dominio sugli uomini	Paimon
Felicità domestica	Allocen, Buer, Furfur
Filosofia	Buer, Furcas, Gaap, Murmur, Vapula
Fuoco	Aini, Flauros
Furti	Raum, Scox
Guerra e morte	Abigor, Eligor, Glasyalabolas, Halpas, Lerajie, Marchosias, Sabnack, Vine
Immobilità	Agares, Asmodeus, Foras
Incantesimi	Malpas, Seere
Intelligenza e spirito	Aini, Balam, Bune, Foras, Ipes, Zagan
Invisibilità	Asmodeus, Baal, Balam, Foras, Glasyalabolas
Ladri	Valefor
Letteratura e poesia	Cimeries, Phoenix
Lingue	Agares, Caim, Forneus, Ronobe

Digitized by Google

Facoltà e poteri	*Spiriti che li conferiscono*
Matematica e Geometria	ANDREALPHUS, ASMODEUS, BIFRONS, PROCEL
Medicina	BUER, MARBAS
Musica	AMDUSCIAS
Necromanzia	BIFRONS, GAMYGYN, MURMUR
Odio e vendetta	ANDRAS, GAAP, FLAUROS
Onori e avanzamenti	BELIAL, BERITH, GUSION, NABERIUS, ORIAS, OROBAS, PAIMON, RONOBE, VUAL
Passato, presente, futuro	ALLOCEN, AMON, ASTAROTH, BALAM, BARBATOS, BERITH, BOTIS, CAIM, FLAUROS, GLASYALABOLAS, GOMORY, GUSION, GAAP, IPES, OROBAS, PURSON, RAUM, VASSAGO, VINE, VUAL
Retorica, ecc.	CAIM, FORNEUS, NABERIUS, RONOBE
Ricchezze e possedimenti	BUNE, FORAS
Rovina economica	AGARES, RAUM
Sapienza	BAAL, GUSION, ZAGAN
Sapienza magica	BATHIN, BIFRONS, DECARABIA, FORAS, FURCAS, GAAP, MORAX, PROCEL, PURSON, OSE, SOLAS
Segreti	AINI, ANDROMALIUS, ASTAROTH, DANTALIAN, FURFUR, MARBAS, OSE, PROCEL, VINE
Spiriti familiari	AMDUSCIAS, AMY, BELIAL, BOTIS, DECARABIA, GAAP, MORAX, PAIMON, PURSON, SCOX
Terremoti	AGARES
Tesori	ANDROMALIUS, AMY, ASMODEUS, BARBATOS, CIMERIES, ELIGOR, FORAS, GOMORY, PURSON, VALAC
Trasformazioni	ANDREALPHUS, HAGENTI, MARBAS, ORIAS, OSE, VALEFOR, ZEPAR
Venti, tempeste, ecc.	FOCALOR, FURFUR, VEPAR
Visioni	DANTALIAN
Volo per magia	BATHIN, GAAP

Digitized by Google

3.

L'«Almadel» o evocazione degli Spiriti Angelici

L'*Almadel* è l'ultima parte del *Lemegeton*. Come nel corso di altri rituali, il mago doveva copiarne di sua mano le formule su carta pergamena.

Benché di quest'opera esistano diverse copie manoscritte nelle biblioteche di Oxford, Londra e Parigi, stranamente da tutte le edizioni a stampa del *Lemegeton* (non molte, né recenti, per la verità) l'*Almadel* è sempre stato omesso. Estratti del libro (in versione tutt'altro che accurata) vennero pubblicati in Inghilterra nel 1911 da Waite in un suo compendio di Magia Cerimoniale. Solo nel 1957 ne appare una edizione completa e letterale, tratta da un manoscritto del Seicento, sempre in Inghilterra, per opera di Shah. Quella che presenteremo nelle pagine seguenti è dunque, per quel che ci risulta, la *prima* traduzione italiana di questo raro documento che sia apparsa in stampa.

In breve, l'*Almadel* è un processo di Magia Rituale grazie al quale uno Spirito Angelico, dominante un punto cardinale, può essere evocato e messo a disposizione dell'operatore. È una cerimonia appartenente a quella che per convenzione si definisce « magia bianca »: sia perché non comporta pratiche blasfeme o l'evocazione di demoni, sia perché l'operatore è avvertito in anticipo che le sue esperienze non possono avere fini illeciti. L'origine del rituale è ebraica. Diversamente da altri che si diffusero in Europa nel Medio Evo, in esso non vi sono interpolazioni cristiane.

Digitized by Google

Lo svolgimento della cerimonia è il seguente. Dapprima l'operatore si procura cera e tinture coloranti. Con queste fabbrica il talismano detto Almadel, e quattro candele. Poi incide i sigilli, su oro o argento. Deve avere con sé mastice in polvere, da usare come incenso, e paramenti dello stesso colore del « coro » o « altitudine » degli spiriti che vuole invocare. Della pergamena vergine, un incensiere ed un braciere di carboni ardenti completano l'equipaggiamento.

Fabbricati l'Almadel e i sigilli, l'operatore invoca l'Angelo o gli Angeli che desidera, governanti l'ora e il giorno in cui si svolge l'esperienza.

Dopo l'invocazione, letta dalla pergamena, lo Spirito si manifesta e il dialogo inizia.

L'Angelo è salutato e lodato, e quindi lo si implora di aiutare il mago: il che acconsente a fare. Nel caso vi siano delle difficoltà nella materializzazione dello Spirito, si toccano le candele con il sigillo, dopo di che l'Entità si manifesta.

Ecco dunque il testo completo del capitolo finale del *Lemegeton.*

Qui comincia l'Arte dell'Almadel di Salomone

Con quest'arte Salomone acquistò grande sapienza dagli Angeli che governano le quattro Altitudini del Mondo: perché devi sapere che vi sono le quattro Altitudini dell'Ovest, dell'Est, del Nord e del Sud, e che il mondo intero è diviso in dodici parti; ossia ciascuna delle parti citate, in tre. E gli Angeli che le governano hanno loro particolari virtú e poteri, come verrà mostrato nel seguito.

Costruzione del Talismano

Fa' questo Almadel di pura cera bianca (se vuoi chiamare gli Spiriti dell'Oriente); ma gli altri dovranno essere del colore proprio dell'Altitudine. Dovrà essere un quadrato di dieci centimetri, inciso in un blocco di cera piatto, dal lato di quindici centimetri. Ed in ogni angolo apri un foro rotondo e tra un foro

Digitized by Google

e l'altro con una penna nuova incidi le seguenti parole e Nomi di Dio. Ma questo deve essere fatto nel giorno e l'ora del Sole. Scrivi nella prima parte, verso Oriente, ADONAIJ, HELOMI, PINE. E nella seconda, verso Sud, HELION, HELOI, HELI. Ad Occidente scrivi JOD, HOD, AGLA. E nell'ultima parte, che è a Nord, TETRAGRAMMATON, SHADAI, JAH. E fra la prima e le altre parti, traccia il pentacolo di Salomone, cosí:

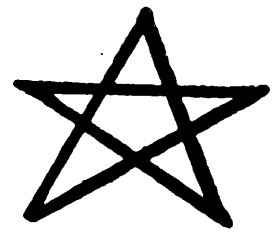


Fig. 85

E fra il primo quarto scrivi questa parola ANABONA, e al centro dell'Almadel disegna la figura dell'Esangolo, e nel mezzo di questo un triangolo, sul quale devono essere scritti questi Nomi di Dio: HELL, HELION, ADONAIJ, e quest'ultimo anche intorno alla figura dai sei angoli, come è mostrato nell'esempio della pagina seguente (fig. 86).

Fabbricazione delle candele

Della stessa cera devono essere fatte quattro candele. E devono essere dello stesso colore dell'Almadel. Dividi la tua cera in tre parti: una per fare l'Almadel, le altre due per le candele. E fa' che da ogni candela sporga un supporto della stessa cera per appoggiarvi l'Almadel.

Fabbricazione del sigillo

Compiuto ciò, dovrai ora fare un sigillo d'oro o d'argento (ma l'oro è meglio) sul quale dovrai incidere questi tre nomi: HELION, HELLUION, ADONAIJ.

Digitized by Google

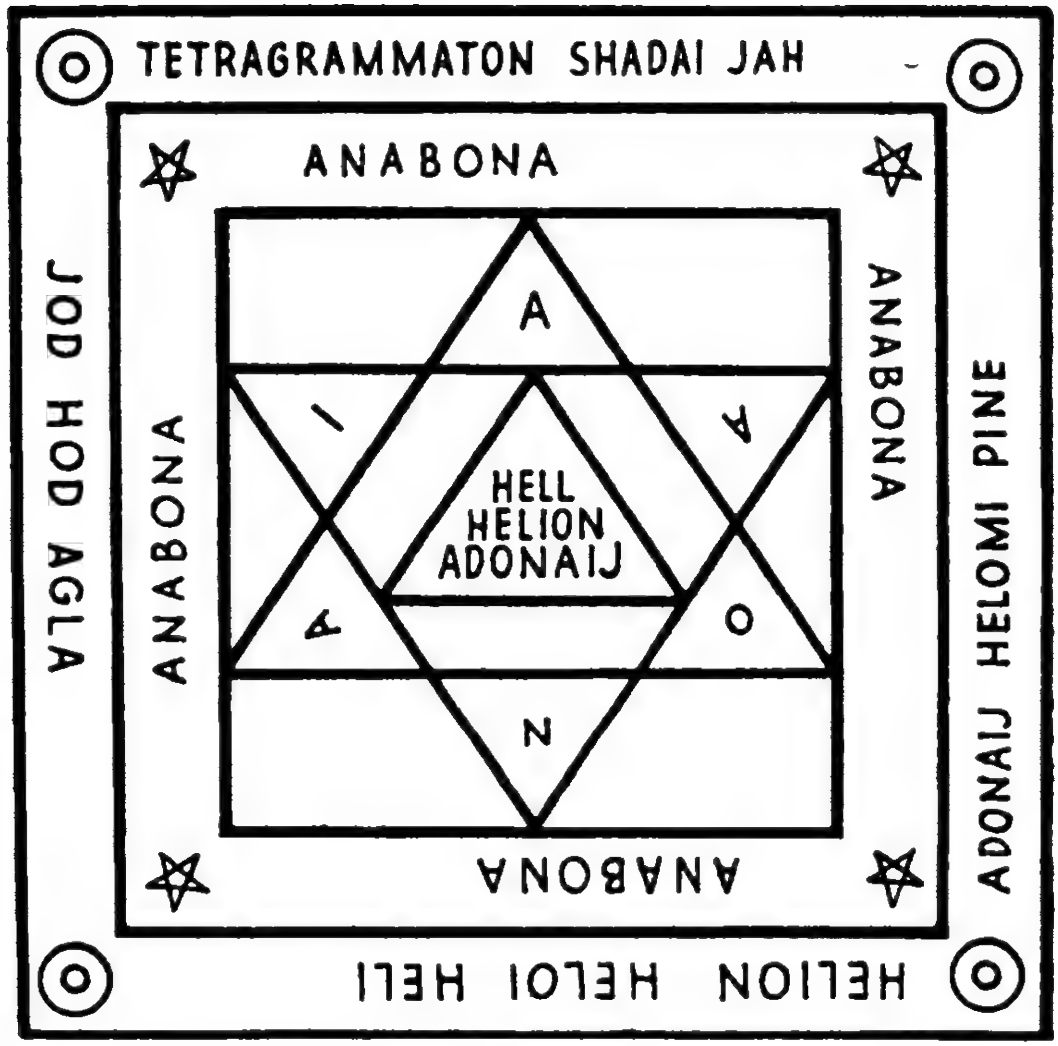


Fig. 86

La Prima Altitudine degli Angeli e la loro Evocazione

Sappi che la Prima Altitudine è chiamata *Chora Orientis*. E le cerimonie per questo Chora devono essere fatte nel giorno e l'ora del Sole. I poteri e gli uffici di questi Angeli sono di rendere ogni cosa fruttifera, aumentare crescita e potere generativo di piante e animali, favorire la nascita dei bimbi, rendere fertili le donne sterili.

E i loro nomi sono questi: ALIMIEL, GABRIEL, BARACHIEL, LEBES, HELISON.

Sappi che non dovrai pregare altri Angeli se non quelli dell'Altitudine che desideri invocare.

Digitized by Google

E quando operi poni le quattro candele in quattro candelabri, ma non accenderle prima di iniziare.

Poni l'Almadel fra le quattro candele sui supporti che sporgono da esse e poggia il sigillo d'oro sull'Almadel e appronta l'invocazione scritta su pergamena vergine; quindi, accendi le candele e comincia a leggere.

Apparizione dell'Angelo

Quando questo appare, appare in forma di un angelo recante in mano una bandiera o uno stendardo con una croce bianca, il corpo avvolto in una nube leggera, il volto splendido e lucente, e una corona di rose sulla testa.

Si manifesta dapprima sulle iscrizioni dell'Almadel come una nebbia sottile.

Allora l'esorcista dovrà aver pronto un incensiere o un recipiente di coccio dello stesso colore dell'Almadel e degli altri strumenti, in forma di un bacino, e porrà in esso pochi carboni accesi, non troppi perché non fondano l'Almadel. E vi getterà tre granelli di mastice in polvere, perché il fumo e la fragranza si sollevino in alto attraverso i fori dell'Almadel, sotto il quale sarà posto il braciere.

Non appena l'Angelo li avrà aspirati, inizierà a parlare a voce bassa chiedendo qual è il tuo desiderio e per quale ragione hai chiamato i Príncipi e Reggitori di questa Altitudine.

Al che risponderai, dicendo:

> « *Io desidero che tutte le mie richieste siano soddisfatte, e sia esaudito in ciò per cui prego: perché la tua funzione fa manifesto e dichiara che ciò deve essere compiuto da te, se piace a Dio* ».

Quindi aggiungerai i particolari della tua richiesta, pregando umilmente per ciò che è lecito e giusto: e l'otterrai.

Ma se lo Spirito non appare, dovrai prendere il sigillo d'oro e far con esso tre o quattro segni sulle candele; dopo di che, l'Angelo si mostrerà come già detto.

Digitized by Google

E quando l'Angelo si congederà, lascerà nel luogo una dolce e piacevole fragranza, che si avvertirà per lungo tempo.

Nota che il sigillo d'oro servirà e verrà usato per tutte le operazioni delle quattro Altitudini.

Il colore della prima Altitudine, o Chora, è bianco giglio. Il secondo Chora ha un perfetto colore rosso tenue. Il terzo Chora sarà di un verde misto con bianco argentato. Il quarto Chora sarà nero misto con un po' di verde o grigio.

Del Secondo Chora o Altitudine

Sappi che le altre tre Altitudini, con i loro segni e Principi, hanno potere sui beni e le ricchezze, e possono fare ogni uomo ricco o povero.

E come il primo Chora favorisce la crescita e la fruttificazione, cosí queste danno la carestia o la sterilità. Se hai desiderio di operare in qualcuno di questi tre seguenti Chora o Altitudini, dovrai farlo di Domenica, nei modi già descritti.

Tempi per l'Operazione e Proibizioni

Non pregare per nulla che sia contro Dio e le sue Leggi, ma solo per ciò che Dio accorda secondo i costumi o il corso della Natura: questo potrai desiderare e ottenere.

Tutti gli strumenti da usare devono essere dello stesso colore dell'Almadel.

Principi della Seconda Altitudine

Ed i Principi della Seconda Altitudine sono chiamati cosí: APHRIZA, GENON, GERON, ARMON, GEREIMON. Quando celebri il rito, inginocchiati di fronte all'Almadel, indossando paramenti dello stesso colore in una stanza tappezzata sempre del medesimo colore; perché la santa apparizione avrà gli stessi colori.

Quando compare, poni un braciere di coccio sotto l'Almadel, con fuoco o carboni accesi, e tre grani di mastice, per profumare come già detto.

Digitized by Google

E quando l'Angelo lo avrà aspirato, volgerà lo sguardo su di te, chiedendo a bassa voce perché hai chiamato i Principi di questo Chora o Altitudine. Allora risponderai come prima:

« Io desidero che tutte le mie richieste siano soddisfatte, e sia esaudito in ciò per cui prego: perché la tua funzione fa manifesto e dichiara che ciò deve essere compiuto da te, se piace a Dio ».

Non devi essere timoroso, ma parla umilmente, dicendo:

« Mi affido interamente al tuo ufficio e ti prego, Principe di questa Altitudine, di far sí che io possa ottenere tutte le cose secondo la mia volontà e i miei desideri ».

E potrai aprire l'animo tuo nella tua preghiera e fare lo stesso nelle due seguenti Altitudini.

L'Angelo del secondo Chora appare in forma di fanciullo con vesti di seta, dal colore rosso tenue, con una corona di violacciocche rosse sul capo. Il suo viso è alzato verso il cielo, ed è rosso e circondato di splendore come i raggi del Sole.

Prima di congedarsi, parla all'esorcista dicendo:

« Io sono tuo amico e tuo fratello ».

E illumina l'aria intorno col suo chiarore, e lascia un dolce profumo che resterà a lungo.

Del Terzo Chora o Altitudine

In questo Chora dovrai fare ogni cosa come nei due precedenti.

I suoi Angeli sono: ELIPHANIASAI, GELOMIROS, GEDOBONAI, TARANAVA, ELOMINA.

Appaiono in forma di fanciulli o fanciulle vestiti di colore verde e argento, molto belli a vedersi, coronati di foglie d'alloro. E i loro volti sono leggermenti chinati verso terra: parlano come gli altri all'esorcista e lasciano un forte profumo.

Digitized by Google

Del Quarto Chora o Altitudine

In questa Altitudine dovrai fare come nelle altre, e i suoi Angeli sono chiamati: BARCAHIEL, GEDIEL, GEDOEL, DELIEL, CAPITIEL.

Appaiono in forma di giovani o ragazzi, con vesti di color nero misto a verde scuro; nelle mani stringono un uccello senza piume; e le loro teste sono circonfuse di uno splendore di molti colori.

Lasciano dietro di loro un dolce profumo, ma alquanto differente dagli altri.

I Tempi per le Invocazioni

Sappi che vi sono dodici Principi, oltre quelli delle quattro Altitudini: ed essi si dividono i compiti fra loro, ciascuno regnando trenta giorni ogni anno.

Ora, sarà inutile chiamare ogni Angelo che non sia governato da essi. Perché ad ogni Chora è assegnato un tempo limitato, secondo i dodici Segni dello Zodiaco. E quando il Sole è in un certo segno, allora hanno governo gli Angeli di quel segno. Ad esempio: supponiamo che io voglia chiamare i primi 2 dei 5 Angeli del primo Chora.

Sceglierò allora la prima domenica di Marzo dopo l'ingresso del Sole in Ariete (12): e allora farò l'esperimento. E lo ripeterò, se voglio, la domenica successiva.

E se vorrò chiamare i secondi 2 spiriti del primo Chora, sceglierò la prima domenica d'Aprile successiva all'ingresso del Sole in Toro (*il Sole entra nel Toro il* 21 *Aprile*). Ma se vorrò chiamare l'ultimo dei 5, dovrò operare nel successivo segno dello Zodiaco, i Gemelli, e scegliere le domeniche successive all'ingresso del Sole in tale segno (*che avviene ogni anno il* 22 *Maggio*).

Similmente dovrò fare per le altre Altitudini, in quanto tutte agiscono nel medesimo modo. Le Altitudini hanno nomi, e carat-

(12) L'anno astrologico inizia il 22 Marzo, con l'ingresso del Sole in Ariete.

Digitized by Google

teri, formati separatamente nella sostanza dei Cieli. Perché quando gli Angeli odono i Nomi di Dio ad essi attribuiti, li odono in virtú di quel carattere.

Di conseguenza è inutile chiamare ogni Angelo o Spirito se non si conosce il nome sotto cui chiamarlo.

Leggi attentamente dunque la seguente invocazione:

Invocazione per chiamare gli Angeli o Spiriti

« *O tu, grande, benedetto e glorioso Angelo di Dio* (NOME DELL'ANGELO), *che regoli e governi il* (NUMERO DELL'ALTITUDINE) *Chora o Altitudine. Io sono il servo dell'Altissimo, lo stesso Dio tuo* ADONAIJ, HELOMI *e* PINE, *al quale tu obbedisci, e che assegna i tuoi compiti e dispone di tutte le cose nel Cielo, la Terra e l'Inferno; in Suo nome io ti chiamo, invoco e supplico, o* (NOME DELL'ANGELO), *che tu subito appaia in virtú e forza dello stesso Dio* ADONAIJ, HELOMI *e* PINE; *ed io ti comando per Colui cui tu obbedisci, e che è posto quale Sovrano su di te dalla potenza Divina, di discendere subito dal tuo ordine o sede e venire a me, e mostrarti visibile qui, in questa pietra di cristallo, nella tua vera forma e gloria, parlando con voce che mi sia intelligibile.*

« *O grande e possente Angelo* (NOME DELL'A.), *cui la Forza Divina ha dato dominio su tutti gli animali, i vegetali e i minerali, e fai sí che essi e tutte le creature di Dio crescano e si moltiplichino secondo il loro genere e natura: Io, servo dell'Altissimo Dio cui tu obbedisci, ti imploro e scongiuro umilmente di uscire dalla tua celeste dimora, e mostrarmi tutto ciò che desidero, nei limiti dell'ufficio che ti è permesso, sei in grado o puoi eseguire, se Dio lo consente.*

« *O tu, servo della misericordia* (NOME DELL'A.), *io umilmente ti imploro e scongiuro per questi santi e benedetti Nomi del tuo Dio* ADONAIJ, HELOMI, PINE.

« *Ed io anche ti invito, in virtú e grazie a questo potente nome* ANABONA, *ad apparire in modo visibile e piano nella tua propria forma e gloria mediante e attraverso questa*

Digitized by Google

pietra di cristallo, perché, visibile, io possa vederti e, udibile, io possa udire ciò che mi dici, e possa avere la tua benedetta e gloriosa assistenza angelica, familiare amicizia e costante società, comunità e istruzione, ora e in tutti i momenti, per informarmi e istruirmi giustamente nella mia ignoranza e limitato intelletto, giudizio e comprensione, e per assistermi sia in questa che in tutte le altre verità, attraverso l'Onnipotente ADONAIJ, *Re dei Re, il dispensatore di tutte le buone grazie, che possa compiacersi di concedermi la Sua generosa e paterna misericordia. « Perciò, o benedetto Angelo* (NOME DELL'A.), *mostrami la tua amicizia, finché Dio ti darà potere e presenza di apparire, perché io possa cantare con i suoi santi Angeli.* « O MAPPA LAMAN, *Alleluja.* Amen ».

Saluto allo Spirito

Quando apparirà, accoglilo molto cortesemente; e poi chiedigli ciò che è giusto e legittimo, e ciò che è in armonia con il suo ufficio. E l'otterrai.

Digitized by Google

Parte terza

La Loro mano è sulla vostra gola: eppure non li vedete: La Loro abitazione è la vostra soglia ben vigilata. *Yog-Sothoth* è la chiave della porta, là dove le sfere si incontrano. L'uomo oggi regna dove Essi regnavano una volta; ma presto Essi regneranno dove una volta regnava l'uomo. Dopo l'estate è inverno; e dopo l'inverno estate. Essi attendono pazienti e possenti, perché qui Essi torneranno.

ABDUL ALHAZRED: *Necronomicon*

Digitized by Google

Digitized by Google

Il Testamento di Salomone

Quest'opera singolare costituisce un interessante legame fra i sistemi magici ebraici e quelli babilonesi ed etiopici. Nelle sue pagine troviamo menzione dell'anello con il quale il Re di Gerusalemme evocava e costringeva all'obbedienza gli spiriti; dell'ascesa e successiva caduta di Salomone; e dei poteri degli spiriti stessi.

Sono noti almeno due manoscritti che contengono sia il *Testamento* che la *Chiave di Salomone*. Ed esistono motivi per supporre che in effetti i due testi fossero parti di un complesso rituale magico, attribuito al figlio di Davide.

La prima traduzione del *Testamento* in una lingua moderna (il tedesco) venne condotta dal Fleck, verso la metà del secolo scorso, su di un antico manoscritto greco. Da questa versione, nel 1898 Conybeare trasse un suo adattamento in inglese, che ebbe limitatissima diffusione. Nella letteratura occultistica occidentale, l'opera non è piú stata riprodotta: l'unica altra sua versione menzionata dai bibliografi è quella in russo di Istrin, che vide la luce qualche tempo prima della Rivoluzione d'Ottobre. Quella che appare su queste pagine è dunque (come per il *Lemegeton*) la prima pubblicazione in italiano del documento.

Manoscritti del *Testamento* sono reperibili in taluni monasteri greci (uno è custodito dai monaci del monte Athos), ed un testo greco, in edizione critica tratta da tali codici, ap-

Digitized by Google

parve a Lipsia circa quarant'anni or sono: e con ciò si esaurisce l'elenco delle « fonti » a disposizione.

Circa l'età dell'opera, le controversie sono notevoli. È certo un documento fra i piú antichi della magia mediterranea. Da considerazioni lessicali e linguistiche, gli studiosi ritengono che i testi greci siano collocabili fra il 100 e il 400 dopo Cristo: ma sono a loro volta certamente traduzioni di un « originale » anteriore, redatto in una lingua sconosciuta.

Una cosa tuttavia è certa: il *Testamento* contiene materiale demonografico di straordinario interesse. Che sia stato scritto da Re Salomone, o da un Rabbino Solomon, o — come afferma una certa tradizione — dagli stessi demoni, la sua inclusione in queste pagine è ampiamente giustificata: si tratta di una delle fonti della magia quale noi la conosciamo.

Sommario del contenuto

Il documento riporta la storia, ricca di dettagli, di Salomone dall'epoca della costruzione del Tempio in Gerusalemme alla sua finale caduta dalla grazia. Inizia con il Patriaca impegnato nei lavori. Improvvisamente, uno spirito-vampiro comincia a perseguitare un giovane della sua corte. Questa creatura (che ricorda per molti versi i *jinn,* o genî, delle *Mille e una notte*) derubava il giovane di metà della sua paga, metà del suo cibo, e nottetempo gli succhiava il sangue dal pollice.

La vittima si appella a Salomone, ed il Re entra nel Tempio ancora non terminato, per invocare aiuto dal Signore degli Eserciti (SABAOTH, termine molto usato nei rituali magici, specie quelli della *Chiave*). La risposta è immediata. Appare l'Arcangelo Michael, recando un anello magico, che consegna a Salomone. Su di esso è incisa la potente stella a cinque punte, il Pentagramma, che ha il potere di comandare tutti gli spiriti.

L'anello di Salomone

Sarà bene a questo punto fare una piccola digressione, per dare a questo anello un'occhiata piú minuziosa di quanto non ci consenta il *Testamento.* Secondo questo, i poteri dell'anello erano, dapprima, di evocare uno spirito, quindi di far apparire tutti quelli che ad esso erano subordinati, e cosí via (e qui tro-

Digitized by Google

viamo ancora un'eco delle *Mille e una notte*). Una volta apparso il demone, gli era impedito di far del male puntandogli l'anello contro il petto. Lo si poteva anche costringere ad entrare in un'anfora, restando cosí prigioniero dell'operatore, accostando la gemma all'imboccatura del recipiente, che doveva poi essere chiuso con pece e un tappo di marmo; si doveva usare quindi l'anello come un sigillo per imprimere il Pentagramma sulla pece appena applicata.

I maghi delle scuole arabe di Spagna tentarono di riprodurre un anello simile, dotato degli stessi poteri; era loro opinione che il Pentagramma racchiudesse in sé, da solo, un grande potere magico.

Le opinioni circa la forma effettiva e le incisioni dell'anello sono tuttavia alquanto divergenti. Come afferma un testo dell'occultismo, « sarà necessario provare tutte le forme raccomandate, sino a trovare quella che ha successo ».

Da certe fonti apprendiamo che l'anello era piccolo, e formato da fascette alternate di argento e rame. Secondo altri testi era di ferro, perché questo è il metallo che gli spiriti temono piú di ogni altro. Sebbene secondo l'opinione generale esso fosse decorato del Pentagramma, certi amuleti siriani, che si suppone incorporino le incisioni dell'anello salomonico, mostrano « una stella a otto raggi, con tracciata al centro una stella piú piccola a quattro raggi ».

Un manoscritto afferma che la pietra *Shauzin* posta nel castone era in effetti un diamante. Secondo piú antiche testimonianze, essa non era altro che la radice — o parte della radice — della *mandragora,* pianta i cui poteri sugli spiriti erano ben noti nella tradizione magica.

Vi sono, inoltre, due versioni riguardanti i nomi incisi sull'anello. La prima dice che nella striscia interna, fra due circoli, erano tracciati sette Nomi o parole magiche, in una lingua affine al fenicio. Ed erano i seguenti: SLYT, SPYLT, TRYKT, PPMRYT, HLPT, ALYPT e HLYPT. Il significato di questi insiemi di lettere è sconosciuto. È possibile che ne rappresentino altre, secondo un ignoto codice cifrato basato sullo scambio. Sono comunque, com'è in tutte le lingue semitiche, soltanto consonanti.

La seconda tradizione cita ventinove nomi incisi all'interno

Digitized by Google

dell'anello: HAAPS, SHHLT, TWRSP, HSPT, BRWLHT, ALYLT, PTPNT, RHMT, QPYDT, SHPLT, HQYKT, PPAYSHNT, LMPS, WHLYMPT, DMPST, KTYBT, TRRLT, YSHRYET, DQST, LMSTMPS, MRYPT, PSYT, PPT, PSDMST, SHKLLT, PSYT, DMPS, PRYSHT, PLISHT.

L'origine di queste « parole » può risalire agli Gnostici o può derivare da equivalenze lettere-cifre, tipiche dei sistemi magici ebraici ed arabi. È comune, tuttavia, per le parole magiche l'essere prive di significato apparente.

Salomone e l'anello magico

Una volta in possesso dell'anello (e, presumibilmente, delle « istruzioni per l'uso »), Salomone si mise immediatamente all'opera per evocare e costringere all'obbedienza gli spiriti. Il procedimento consisteva semplicemente nel chiamare un demone, interrogarlo sul suo nome e le sue funzioni, ed ottenere da lui la parola magica grazie alla quale poteva essere dominato; spesso si trattava del nome di un Angelo o Arcangelo. Tutto ciò concorda con gli insegnamenti magici tradizionali, e per molti demoni si possono riconoscere origini babilonesi o semitiche. Nomi come Asmodeus e Beelzebul sono familiari sia agli occultisti che ai lettori della Bibbia. Vi sono demoni di odio e distruzione, maschi e femmine, spiriti dei pianeti, entità che appaiono con corpi umani ed altre che si mostrano in forma di animali, incubi e succubi. Tutti questi Salomone li evocò, ne ottenne importanti rivelazioni, e quindi li inviò a lavorare per la fabbrica del Tempio.

Nella letteratura araba abbondano le leggende sugli *Jinn* che aiutarono Salomone, e sono molti i racconti sulle loro operazioni di scavo senza impiego di luci o macchinari. Su entrambe le rive del Mar Rosso esistono strane miniere, nelle quali non è traccia di fuliggine o altri prodotti della combustione di torce o lampade. In ciò differiscono dalle altre miniere locali, ed è perciò credenza popolare che siano le miniere scavate per Salomone dai demoni, che per vedere non avevano bisogno di fuochi. Tuttavia, già nella grande piramide di Cheope (faraone che morí verso il 3075 avanti Cristo), esistono cunicoli

Digitized by Google

e corridoi che, a differenza di altri, non recano sulle pareti traccia del fumo di torce, né sul pavimento alcun residuo di combustione: fatto che rende molto perplessi gli studiosi.

Il *Testamento* descrive dettagliatamente i trentasei spiriti dei *decani* dello Zodiaco, e racconta quindi della tentazione e della caduta nell'idolatria del Re biblico.

Nel documento, se vi sono interessanti punti di contatto con le pratiche magiche tradizionali, sono presenti anche alcune differenze: in particolare, non vi si fa menzione del Circolo Magico (a proposito del quale si veda il relativo capitolo nella *Chiave*).

I rituali in uso presso le popolazioni semite richiedevano, come sappiamo dalle tavolette babilonesi e da altre fonti, l'erezione di un circolo protettivo contro i demoni evocati dal mago mediante i potenti Nomi di Dio. Il *Testamento* menziona invece il solo Pentagramma, che l'officiante doveva possedere.

È possibile che l'anello in realtà rappresenti il Circolo. Idries Shah, noto studioso d'occultismo, fa osservare che in entrambi dovevano essere tracciati sia il Pentagramma che i Nomi magici e l'anello potrebbe essere quindi null'altro che una rappresentazione simbolica del Circolo.

Come in altri testi magici, il documento menziona il « congedo » dello spirito: « *Va' in pace* », nonché la formula evocativa: « *Io ti comando nel Nome del Signore degli Eserciti* »; alla quale talvolta si accompagna, come in certi rituali del Medio Evo, la formula: « *Nel Potente Nome* AGLA*!* ».

È possibile che il Testamento sia inteso come compagno della *Chiave,* nella quale si ritrovano le necessarie istruzioni per tracciare il Circolo Protettivo; o che entrambi i testi non siano che parti di un piú vasto e complesso rituale, il cui rimanente è andato perduto.

Qui di seguito riportiamo una versione completa della sostanza del documento.

Digitized by Google

Digitized by Google

Testamento di Salomone

Figlio di Davide, Re di Gerusalemme, Signore di tutti gli Spiriti, con il cui aiuto edificò il Tempio. In cui si riferisce dei loro poteri, e di come vengono dominati

Quando il Tempio era in costruzione, un demone chiamato ORNIAS venne al tramonto, e derubò un giovane di metà della sua paga e metà del suo cibo. E ogni notte ne succhiava il sangue dal pollice della mano destra, tanto che il favorito del Re se ne ammalò.

E andò a lamentarsi presso Salomone, che ne fu sgomento, ed entrato nel Tempio ancora incompleto, per una notte e un giorno pregò che gli fosse concesso potere sopra questo demone.

E apparve l'Arcangelo Michael, recando un piccolo anello, adorno di una pietra incisa, e disse:

« O Salomone Re, figlio di Davide, ecco questo dono di Dio, Signore degli Eserciti. Con esso avrai dominio su tutti gli spiriti del mondo, maschi e femmine. E con loro costruirai Gerusalemme. Infila al dito questo anello; su di esso è inciso il Pentacolo ».

Il mattino seguente, il demone venne come al solito, per derubare il ragazzo. Ma Salomone gli aveva consegnato l'anello, e detto cosa fare. Quando lo spirito apparve, egli glielo mostrò, dicendo: *« Vieni, Re Salomone te lo comanda! »*

Il demone gridò di paura, ed offrí al giovane tutto l'oro della terra, se lo avesse liberato dal potere dell'anello.

Ma il ragazzo rifiutò, e condusse il suo nemico urlante al

Digitized by Google

palazzo di Salomone, facendo annunciare la sua presenza al potente.

Questi interrogò lo spirito:

« *Chi sei?* »

« *Io sono* ORNIAS ».

« *Qual è il suo segno Zodiacale?* »

« *Acquario, il Portatore dell'Acqua. Io strangolo la gente, e mi cambio in forma umana, come una donna, per avere commercio con gli uomini nel sonno. Posso apparire quale leone, e sono supremo fra tutti i demoni: il figlio di* URIEL, *l'angelo, la Forza di Dio!* »

Salomone comandò allora ad ORNIAS, per il potere dell'anello magico, di condurre altri spiriti alla sua presenza, Ed egli si recò dal loro Re, il capo di tutti: Beelzeboul. Forzato a venire, Beelzeboul apparve.

Racconta Salomone:

« *E quando vidi il principe dei demoni, glorificai il Signore Iddio, Creatore del Cielo e della Terra, e dissi: "Benedetto Tu sia, Signore Iddio, Onnipotente, che mi hai concesso questo potere...". E interrogai lo spirito:*

« *" Chi sei? "*

« *" Io sono Beelzeboul, Capo dei Demoni. Sono io che rendo gli spiriti visibili agli uomini ".*

« *Ed egli acconsentì a condurre da me tutti gli spiriti* ».

Salomone chiese se vi erano spiriti femminili, e Beelzeboul disse che ve ne erano, e gliene avrebbe mostrato uno.

Venne così ONOSKELIS, in forma di una donna piacevole e bella a vedersi. Essa vive normalmente in una caverna d'oro; passa il suo tempo a strangolare gli uomini, e la si può incontrare nelle grotte e le valli profonde. Si associa agli uomini dalla complessione scura, e ne divide la stella (13). Ma sotto interrogatorio affermò di non concedere poteri soprannaturali a coloro che la adorano, come invece fanno altri spiriti.

Onoskelis venne creata « da un'eco che cadde in una foresta », ed opera sotto la Luna piena. Può essere combattuta solo dal nome dell'angelo JOEL, e la Sapienza di Dio.

Salomone la manda a intrecciare corde per il Tempio.

(13) Ciò può significare che si tratta di uno spirito soggetto alla costellazione dei Gemelli, i cui nati si dice abbiano carnagione scura.

Digitized by Google

Venne poi ASMODEUS: è parte angelo, parte uomo, e la sua costellazione è l'Orsa. Furioso e urlante, predice a Salomone la sua caduta e disgrazia finale.

Asmodeus opera contro le spose e i mariti, e passa il suo tempo a distruggere la bellezza delle vergini. Fomenta inoltre la follia e la lussuria, spinge gli uomini ad abbandonare le loro mogli per altre donne. È dominato dall'angelo RAPHAEL. Chi desidera averlo sotto controllo (ed evitare di conseguenza tutte le sventure di cui è apportatore), deve appellarsi a quell'angelo, bruciando un certo incenso. Dapprima Asmodeus non vuole rivelarne la composizione: ma Salomone lo minaccia con Nomi potentissimi, e il demone cede. L'incenso che dissolve i malefici dello spirito è composto di noce di galla e fegato del pesce glanos, bruciato su legno di tamarindo.

Sperimentata immediatamente tale fumigazione sul demone, Salomone richiama Beelzeboul, sottoponendolo ad ulteriore interrogatorio. Apprende cosí che fra le sue occupazioni vi è quella di sopprimere i regnanti, e di aiutare i nemici stranieri. Egli inoltre manda demoni a perseguitare la gente, facendola deviare dalla retta via: in particolar modo i devoti.

Nel progettare la distruzione del mondo, Beelzeboul causa inoltre assassinî, insidie, guerre e crimini contro natura.

È vinto dalla parola EMMANUEL, e dal Nome rappresentato dalle cifre 644. Svanisce inoltre al nome ELEETH.

Lo spirito fornisce poi spontaneamente alcune informazioni magiche a Salomone:

« Ascolta, o Re: se brucerai resine, incenso e bulbi di mare, con nardo e zafferano, e accenderai sette lampade in fila, fermerai le fondamenta della tua casa. E se, in stato di purezza, le accenderai all'alba, allora vedrai i dragoni celesti, mentre si sollevano e trascinano il carro del Sole! »

Salomone lo rimanda alle sue occupazioni, e chiama un altro demone. Appare lo Spirito delle Ceneri, TEPHROS, che si presenta come un vento impetuoso. Porta oscurità, provoca incendi nei campi, ed è sotto il dominio astrologico del corno della Luna crescente.

Non è uno spirito interamente malvagio, perché quando è chiamato con i nomi BULTALA, THALLAI e MELCHAL, cura la febbre, attraverso il potere dell'Arcangelo Azael.

Digitized by Google

Appreso ciò, Salomone evoca Azael, ordinandogli di sottomettere TEPHROS. Dominato lo spirito, Salomone lo invia a gettare rocce agli operai impegnati nella costruzione della parte superiore del Tempio.

Chiamato un altro demone, ne appaiono sette, uniti insieme, e tutti in aspetto di donne. Queste informano il Re che, fra di loro, costituiscono i trentatré elementi del Signore dell'Oscurità, e sono un gruppo di stelle.

La prima si chiama *Inganno*. Provoca le azioni sleali, e può essere dominata appellandosi all'angelo Lamechial. Quando scoppia una rissa, è causata dalla seconda, il cui nome è *Lotta*: viene messa in fuga dal nome dell'angelo Baruchiachel. Il terzo demone femminile ha nome *Guerra,* e può essere combattuto solo dall'angelo Marmarath. Quarta viene colei che presiede all'*odio* e alla *separazione*. Divide il marito dalla moglie, i genitori dai figli, i parenti gli uni dagli altri. Le sue attività possono essere interrotte solo invocando il potere dell'angelo Behial.

Forza è il nome del quinto spirito delle tenebre. Diffonde la tirannia e l'usurpazione; le sue attività possono essere messe a termine solo dalla parola ASTERAOTH.

Gli uomini vengono sviati dal sesto spirito, il cui nome è *Errore*. Questi giunge a predire a Salomone che in seguito sarebbe riuscito a condurlo fuori dalla retta via, ricordandogli inoltre che aveva già fatto in modo che egli uccidesse il proprio fratello. È lui che convince gli uomini a divenire necromanti. L'angelo che lo sconfigge è Urial.

Il settimo ed ultimo spirito del gruppo è il peggiore di tutti: tanto terribile che non ne vengono dati né il nome né i poteri.

Scomparsa questa serie di spiriti, Salomone continua:

« Allora io, Salomone, lodai il Signore e chiesi che un altro demone apparisse. Di fronte a me si mostrò una forma, simile a un uomo, ma senza testa.

« Ed io gli chiesi: " Chi sei? ". Rispose: " Sono un demone ". Gli chiesi quale, e mi disse: " Sono Invidia. *Divoro le teste, perché cerco una testa per me stesso. Non ne ho consumate abbastanza, e ne desidero una come la tua ".*

« Io, Salomone, posi allora su di lui il sigillo, puntandogli la mano contro il petto. Allora il demone balzò in alto, ri-

Digitized by Google

cadde e gemette, e disse: "Ahimè, che mi succcde? ORNIAS, *al tradimento, non posso piú vedere!"*

« Allora dissi: "Io sono Salomone. Dimmi come riesci a vedere senza testa!". Mi rispose: "Attraverso le sensazioni".

« Gli chiesi come poteva parlare. Rispose: "O Salomone, Re, io stesso sono una voce, perché ho ottenuto le voci di innumerevoli uomini. Spezzo le teste di chi viene detto muto, l'ottavo giorno dopo la nascita. Getto incantesimi sugli incroci, e sono pericoloso. Afferro e taglio la testa di un uomo, come con una spada, e la pongo sul mio collo. Mando anche malattie ai piedi e causo dolori..." ».

Salomone scoprí da lui che solo l'angelo del fulmine poteva dominare il demone Invidia.

Lo spirito successivo apparve in forma di grosso cane con la voce profonda. Anticamente era *Ermete,* un saggio di grande sapienza, ed ora è chiamato RABDOS (« verga »), e sgozza la gente. Può essere comandato solo dal potere dell'angelo Brieus.

Venne poi un'apparizione spaventosa, simile ad un leone, comandante di una legione. Il suo nome non è citato. In tono feroce, annuncia di essere dominato dal numero 644 e dal nome EMMANUEL. La sua attività consiste nell'attaccare i convalescenti mentre guariscono dalle loro malattie.

Un dragone con tre teste e mani umane, che fu l'apparizione successiva, venne messo al lavoro con gli altri al Tempio. I suoi compiti sono l'attaccare i fanciulli prima della nascita, e causare l'epilessia. Lo si vince scrivendo la parola JERUSALEM.

Dopo questo si mostrò uno spirito femminile. Il suo corpo era scuro, gli occhi verdi e brillanti, le membra invisibili. Disse di chiamarsi OBIZUTH. Passava il tempo con le donne chiuse in casa, cercando di strangolarne i figli. « *Tutta la mia opera sta nel distruggere i fanciulli, nel corpo e nell'anima* ». È vinto dall'angelo Afarof, detto anche Raphael. « *Se un uomo consegna quel nome, per iscritto, ad una donna sul letto col bimbo, io non potrò arrivare sino a lei* », rivela lo spirito. « *Il numero di quel nome è seicentoquaranta* ».

A tale cifra si arriva assegnando un certo valore numerico ad ogni lettera, cosí: R (100), A (1), Ph (500), A (1), E (8), L (30).

Dopo Obizuth venne un drago alato, con volto e mani

Digitized by Google

umane. Rende infedeli le donne, ed è posto in fuga dall'angelo Bazazath.

ENEPSIGOS, altro spirito femminile, può manifestarsi anche in forme diverse. Alle sue varie attività malefiche si pone termine invocando l'angelo Rathanael.

Un essere simile ad un pesce fu il visitatore successivo. Spirito marino, è avido d'argento e d'oro. Distrugge le navi e causa epidemie fra gli equipaggi. È chiamato KUNOSPASTON, e talvolta si avventura sulla terraferma. L'angelo che lo vince è Iameth. Quando Salomone tentò di imprigionarlo, disse che non poteva vivere senza acqua: ne venne recata perciò un'anfora colma, e lo spirito vi fu sigillato dentro, e custodito nei sotterranei del Tempio.

Ultimo di questa serie di apparizioni fu un gigante armato di una spada enorme: reliquia questa, a suo dire, dell'epoca in cui sulla terra regnavano i giganti. Questo spirito causa le possessioni demoniache, la calvizie, e un genere di follia nella quale un uomo divora la sua stessa carne. È vinto scrivendo un certo numero sulla sua fronte. Anch'egli venne imprigionato in un'anfora.

Successivamente, apparvero spiriti di diverso tipo: i *decani* dei pianeti, ciascuno con il suo dominio astrologico.

Ruax viene sotto il segno dell'Ariete. Rende laboriosi i processi mentali degli uomini, e può essere controllato da questa invocazione: « MICHAEL, serra RUAX! »

Barsafel provoca l'emicrania, e lo si combatte dicendo: « GABRIEL, serra BARSAFEL! »

Aratosael fa ammalare gli occhi. Chi ha questo genere di fastidi, per curarsi deve solo ripetere la seguente invocazione: « URIEL, serra ARATOSAEL! »

Iudal causa la sordità. Il contro-incantesimo è: « URIEL, serra IUDAL! »

Sphendonael è il demone che attacca le tonsille, e può essere posto in fuga ripetendo: « SABRAEL, serra SPHENDONAEL! »

Sphandor causa malattie e dolori alle spalle, alle mani, al collo e alle midolla. Contro di lui, si ricorre all'usuale invocazione con l'angelo ARAEL.

Digitized by Google

Belbel opera contro il cuore e la mente. L'angelo cui appellarsi contro i suoi malefici è ancora ARAEL.

Kurtael provoca dolori, specie al ventre. Può essere allontanato dal nome dell'angelo IAOTH.

Metathiax causa disturbi alle reni, e viene combattuto dal potere di ADONAEL.

Katanikotael è fonte di discórdia in famiglia. Rivela a Salomone che, per avere pace ed armonia in casa, un uomo deve scrivere la seguente frase su sette foglie di alloro: « IAE, IEO, Figli di Sabaoth, nel Nome di Dio Altissimo, imprigionate KATANIKOTAEL ». Le foglie devono quindi essere lavate in acqua, e l'acqua spruzzata per la casa, dall'interno all'esterno.

Saphathorael provoca cadute e fa indulgere all'ubriachezza. Per combatterlo, si deve portare appeso al collo un foglio con scritta la seguente frase: IAEO IEALO IOELET SABAOTH ITHOTH BAE.

Bobel, o Bothothel, fa ammalare i nervi. La seguente formula ne dissipa i malefici: « ADONAEL, serra BOTHOTHEL! »

Kumeatel causa brividi e sonnolenza morbosa. L'invocazione contro di lui è: « ZOROEL, serra KUMEATEL! »

Rocled, che fa sentire gelo e dolore allo stomaco, è messo in fuga da queste parole: « IAG, va', tu sei freddo, Salomone è piú saggio degli undici padri! »

Atrax è il genio malefico che rende gli uomini febbricitanti. Per liberarsene, si pesta e polverizza del coriandolo, pronunciando il seguente incantesimo: « Io esorcizzo questa febbre immonda, per il Trono di Dio Onnipotente! Sollevati, polvere, e lascia questa creazione di Dio! »

Ieropael causa crampi e convulsioni. Si devono dire le seguenti parole, tre volte, nell'orecchio destro del paziente: « IUDARIZE, SABUNE, DENOE! »

Baldumech porta discordia fra le coppie di sposi. Lo si allontana scrivendo su di un foglio, e custodendolo in casa, il seguente incantesimo: « Ti comanda il Dio di Abramo, e il Dio di Isacco, e il Dio di Giacobbe: lascia in pace questa casa! »

Naoth affligge le ginocchia. È vinto solo invocando i nomi di PHNUNOBOEL, NATHATH.

Digitized by Google

Mardero è un altro demone che causa febbri. Contro di lui si usa un incantesimo da scrivere su carta, e legare al collo: « SPHENER, RAFAEL, non trattenetemi, non incitatemi! »

Alath fa tossire i bambini. Si può impedirglielo con le parole: « ROREX, segui ALATH! »

Nefthada provoca dolori ai reni e disuria. È allontanato fissandosi ai lombi un talismano con scritte le parole: IATHAOTH, URUEL, NEFTHADA.

Akton causa mal di schiena e dolori alle costole. Questi disturbi possono essere curati da un amuleto di rame, fatto di metallo tolto a una nave che non ha posto l'ancora, con incisa l'invocazione: « MARMAROTH, SABAOTH, perseguitate AKTON ».

Anatreth è il demone che origina le febbri interne. La cura è semplice: si ripeta « ARARA CHARARA ».

Pheth è lo spirito maligno cui sono dovute tubercolosi ed emorroidi. Il paziente deve bere vino dolce, cui siano state indirizzate queste parole: « Io ti esorcizzo, per l'undicesimo eone, onde fermare, come comando, FETH, AXIOFETH! »

Anoster provoca disturbi alla vescica. Per curarli, allontanando lo spirito, si devono pestare in olio tre semi di alloro, e spalmarli sulla parte dolorante, con le parole: « Io ti esorcizzo, ANOSTER! Fermati, per MARMARATH! »

Alleborith è lo spirito che tormenta chi inavvertitamente ha ingoiato una spina di pesce. Per liberarsene è necessario inghiottire un'altra spina dello stesso pesce, e quindi tossire.

Hephesimireth causa le artriti. In questo caso occorre prendere del sale, strofinarselo sulle mani, immergere queste nell'olio e quindi massaggiare il paziente, dicendo: « SERAFIM, CHERUBIM, aiutatemi! »

Ichthion provoca le paralisi, ed è posto in fuga dall'invocazione: « ADONAETH, aiutami! »

Ahchonion è nemico degli infanti. Chi è perseguitato da tale demone deve scrivere su una foglia di fico: LYCURGOS, YCURGOS, KURGOS, YRGOS, GOS, OS.

Autothith causa inimicizia e ogni sorta di fastidi. Per liberarsene si devono scrivere le parole ALPHA e OMEGA.

Ftheboth getta il malocchio. Può essere allontanato dal disegno di un occhio.

Digitized by Google

Bianakith causa decomposizione e infezioni. Ci si può proteggere da lui scrivendo sulla porta di casa: MELTO, ARDU, ANAATH.

* * *

Termina cosí il catalogo degli importanti demoni che si presentarono a Salomone. Man mano che apparivano, egli assegnò loro dei lavori per il Tempio. La sua fama crebbe, e da ogni parte del mondo vennero principi e sovrani per ammirare la costruzione, recando ricchissimi doni.

Poi, dopo molte altre attività magiche, Salomone venne preso da passione per una bella Shunamita. Per amor suo cominciò ad adorare Moloch, e costruí un tempio a Baal, Moloch e altre divinità. Questa fu la sua caduta, ed il Testamento termina cosí:

« Per questo ho scritto il mio Testamento, perché coloro che lo leggeranno preghino per me, e considerino la fine e non il principio, col che acquisteranno l'eterna grazia. Amen *».*

Digitized by Google

Digitized by Google

APPENDICE I

Le condizioni astrologiche dell'operazione magica

L'Universo e l'Uomo, il Macrocosmo e il Microcosmo, sono uniti, secondo il credo dell'Alta Magia, da legami sottili e invisibili, ma fortemente condizionanti. Nulla avviene sulla Terra che non abbia i suoi riflessi in una realtà piú vasta, come è vero il contrario: nulla accade in Cielo che non manifesti i suoi effetti sulla vita, l'ambiente e il comportamento degli uomini.

Ogni esperienza magica deve tener conto di questo principio, e chi si appresta a compierla deve scegliere tempi, luogo e strumenti in modo da non contrastare l'Ordine superiore delle cose. Qualsiasi errore è punito con l'insuccesso; e a volte, avvertono i testi, può avere le piú terribili conseguenze per l'incauto operatore.

In questa APPENDICE sono riunite le conoscenze di base necessarie per compiere, senza correre i « gravi rischi » minacciati da tutta la letteratura magica, i rituali e gli incantesimi descritti nei Grimori attribuiti a Re Salomone.

Le ore magiche

Nella Parte Prima, capitolo 1, abbiamo visto che ogni giorno della settimana è dominato da un pianeta particolare. In piú, le diverse ore della giornata sono anch'esse sotto il dominio degli astri: è di questa influenza che si deve tener conto

Digitized by Google

nello scegliere il momento in cui si vuole iniziare un rito magico.

Per il mago, il giorno inizia al levar del Sole, e la notte al suo tramonto: *le ore magiche non coincidono dunque con quelle dell'orologio.* Per determinarle, si divide il tempo che passa fra un'alba e un tramonto in dodici intervalli uguali: ciascuno di essi è *un'ora del giorno;* analogamente si fa per la notte (14).

Le ore magiche non sono quindi sempre uguali ma, col volgere dell'anno, variano in durata con l'accorciarsi e allungarsi dei periodi di luce e di buio.

Facciamo un esempio. Determinato il giorno adatto per un certo rituale, si sappia (ad esempio per aver letto le *effemeridi* pubblicate dalla maggior parte dei quotidiani e in alcuni calendari) che in esso fra l'alba e il tramonto passano 16 ore dell'orologio.

Queste equivalgono in totale a 960 minuti che, divisi per 12, danno la lunghezza di ciascuna *ora magica del giorno*: 80 minuti. La prima di queste ore inizia dunque all'alba, e si prolunga per gli 80 minuti calcolati; dopo di che inizierà la seconda ora, e cosí via sino al tramonto, principio delle *ore della notte*. La durata di queste ultime viene calcolata con lo stesso procedimento, e risulterà in genere diversa dalla precedente, in quanto solo per due giorni l'anno (21 Marzo e 23 Settembre, equinozi di primavera e autunno) la lunghezza della notte eguaglia quella del giorno.

In ogni giorno della settimana, la prima ora è sempre sotto il dominio del pianeta che regola l'intera giornata, e i pianeti si susseguono sempre nel medesimo ordine (Sole, Venere, Mercurio, Luna, Saturno, Giove, Marte), il che permette di tracciare le seguenti tabelle:

(14) In alcune versioni della *Chiave* si dice che l'intervallo di tempo va diviso per sette.

Digitized by Google

ORE MAGICHE DEL GIORNO

Ora	*Domenica*	*Lunedi*	*Martedi*	*Mercoledi*	*Giovedi*	*Venerdi*	*Sabato*
1.	☉ Sole	☾ Luna	♂ Marte	☿ Mercurio	♃ Giove	♀ Venere	♄ Saturno
2.	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove
3.	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte
4.	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole
5.	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere
6.	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio
7.	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna
8.	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno
9.	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove
10.	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte
11.	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole
12.	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere

ORE MAGICHE DELLA NOTTE

Ora	*Domenica*	*Lunedi*	*Martedi*	*Mercoledi*	*Giovedi*	*Venerdi*	*Sabato*
1.	♃ Giove	♀ Venere	♄ Saturno	☉ Sole	☾ Luna	♂ Marte	☿ Mercurio
2.	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna
3.	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno
4.	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove
5.	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte
6.	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole
7.	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere
8.	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio
9.	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna
10.	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove	Venere	Saturno
11.	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte	Mercurio	Giove
12.	Mercurio	Giove	Venere	Saturno	Sole	Luna	Marte

Digitized by Google

Gli Spiriti dei Pianeti

I dati riuniti nelle tabelle ora riportate sono di estrema importanza: non ci si deve mai azzardare, affermano infatti concordemente i Grimori, a compiere una qualsiasi operazione magica se non nel giorno e l'ora che le sono congeniali. Ciò è valido soprattutto per i rituali evocatorî, quali sono quelli descritti nella *Chiave* e nel *Lemegeton,* in cui, non rispettando le condizioni astrologiche, l'operatore potrebbe assistere al manifestarsi di Entità indesiderate contro le quali non dispone di adeguata difesa.

L'influenza delle Forze Magiche simboleggiate da ciascun pianeta si personifica negli Spiriti o Angeli Planetari. Questi sono sette e, come gli astri ad essi associati, governano i giorni della settimana e le ore di ciascun giorno, nell'ordine stabilito dalle tabelle già riportate. Hanno i seguenti nomi:

Angelo del Sole: *Michael* (Chi come Dio?)
Angelo di Venere: *Anael* (Esaudiscimi, o Dio)
Angelo di Mercurio: *Raphael* (Dio guaritore)
Angelo della Luna: *Gabriel* (Forza di Dio)
Angelo di Saturno: *Cassiel* (Trono di Dio)
Angelo di Giove: *Sachiel* (Giustizia di Dio)
Angelo di Marte: *Samael* (Veleno di Dio).

Il mago li evoca, servendosi delle cerimonie descritte nella *Chiave*, per ottenerne i servigi e indurli a firmare il *Liber Spirituum* (accessorio importantissimo, di cui s'è parlato nella Parte Prima, capitolo 6). Nel rituale per l'evocazione non bisogna dimenticare di tracciare nel Circolo, e su talismani di metallo appropriato, i sigilli degli Spiriti. Volendo, si può impiegare pergamena vergine al posto del metallo: ma in questo caso occorre rispettare le corrispondenze planetarie relative ai colori.

Ed ecco ora i poteri degli Spiriti, quali sono elencati dai Grimori:

Michael: opere di speranza, denaro, fortuna, eredità
Anael: amicizia, amore, relazioni sociali
Raphael: perdite, debiti, mercanterie

Digitized by Google

Gabriel: politica, sogni, paura, furti
Cassiel: vita, edifici, dottrine, meditazione
Sachiel: onore, desideri, ricchezze, vestimenti
Samael: guerra, prigionia, matrimonio, inimicizia.

Riportiamo, infine, i sigilli di ciascun Angelo:

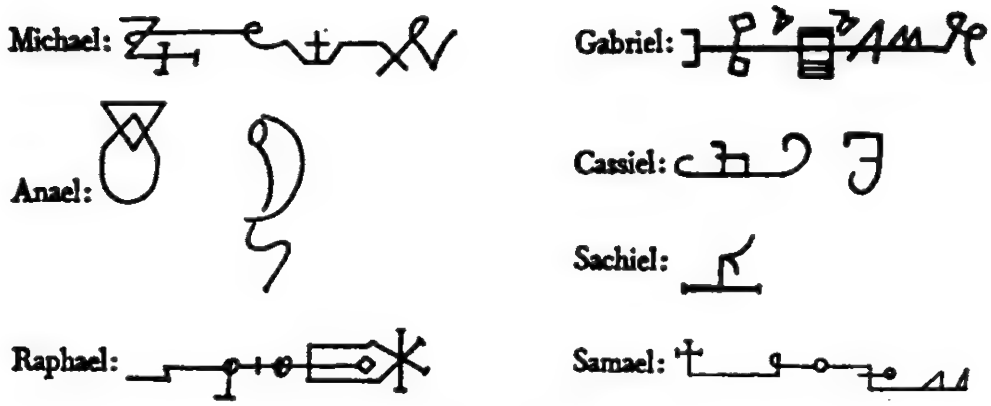


Fig. 87

Gli Spiriti Olimpici

Le Entità sinora descritte non esauriscono la schiera degli Esseri Superiori. Il trattato *De Magia Veterum,* noto anche come *Arbatel,* pubblicato a Basilea nel 1575, elenca altre sette Intelligenze Celesti, dette Spiriti Olimpici, di cui varrà la pena di parlare per una ragione che vedremo subito.

L'*Arbatel* ci informa che l'Universo si divide in 196 Province Olimpiche, che cadono sotto il dominio di sette Entità, ciascuna dotata di sue caratteristiche e poteri, come appare dalla lista seguente:

Aratron, spirito di Saturno, governa 49 province. Può trasmutare ogni cosa (esseri viventi compresi) in pietra o oro, concede spiriti familiari, insegna l'Alchimia e la Magia, rivela i segreti dell'invisibilità e la lunga vita.

Bethor, spirito di Giove, governa 42 province. I suoi poteri riguardano i tesori, gli onori, le ricchezze, la medicina, la longevità.

Phaleg, spirito di Marte, governa 35 province. La sua influenza si estende, com'era lecito aspettarsi, su tutte le questioni di natura bellica e militare.

Digitized by Google

Och è lo spirito del Sole, cui sono assegnate 28 province. Concede lunga vita, saggezza, onori superlativi, insegna come operare le trasmutazioni e trovare l'oro nelle viscere della terra.

Hagith è lo spirito di Venere; sotto il suo dominio sono 21 province. Amore, bellezza, il segreto delle trasmutazioni, spiriti familiari sono le cose che concede all'evocatore.

Ophiel, spirito di Mercurio, governa 14 province. Concede spiriti familiari e la conoscenza di tutte le cose; trasmuta il mercurio in oro.

Phul è lo spirito della Luna, e domina 7 province. Il potere delle trasmutazioni, spiriti familiari, lunga vita e i segreti della medicina sono le cose da lui concesse.

Queste Entità sono interessanti in quanto è conosciuto un esempio storico delle conseguenze derivate dall'evocazione di una di esse.

Il fatto avvenne in Germania, presso la città di Jena, la vigilia di Natale dell'anno 1715. Tre uomini, chiamati Weber, Gessner e Zenner, si incontrarono in una capanna solitaria per evocare uno spirito che, secondo le loro speranze, li avrebbe dovuti condurre ad un tesoro nascosto.

Tracciati perciò circoli magici e segni protettivi, diedero inizio alle fumigazioni rituali e pronunziarono le formule evocatorie. Dopo un primo tentativo andato a vuoto, Weber intonò un incantesimo con il quale si ingiungeva allo Spirito Olimpico del Sole, *Och,* di apparire, per i Nomi Tetragrammaton, Adonai, Agla e Jehovah. I fumi cominciarono a levarsi piú densi, sino ad avvolgere completamente gli evocatori. Dopo di che nessuno sa esattamente cosa accadde.

I tre vennero ritrovati la mattina seguente. Gessner e Zenner erano morti. Il corpo di quest'ultimo era ricoperto di tremende ferite e graffi profondi; la lingua era stata quasi completamente strappata dalla bocca. Dall'esame dei suoi abiti e di quelli di Gessner, si rilevò che entrambi si erano sporcati, come accade a chi è sottoposto ad una scossa emotiva improvvisa e terribile. Weber, l'unico superstite, sembrava vicino alla morte. Venne fatto rinvenire, ma non era piú capace di parlare ed emetteva solo suoni incoerenti e spaventosi.

Durante la notte, le autorità inquirenti il caso lasciarono

Digitized by Google

tre sentinelle di guardia di fronte alla porta. Il mattino successivo, uno degli uomini era morto, gli altri due svenuti. In seguito, raccontano di essere stati attaccati dagli spiriti.

Anche Weber dopo alcuni giorni si riebbe, ma rimase sino alla fine della sua vita minato nel fisico e nella mente. Fu lui a raccontare la prima parte della storia, ma disse di non ricordare nulla di quanto avvenne dopo il levarsi del fumo, che lo aveva soffocato e fatto svenire.

La capanna rimase « stregata »; in particolare, si dice che il fantasma di un fanciullo vi si manifesti di tanto in tanto, grattando alla porta e socchiudendola per guardarvi dentro.

A testimonianza del fatto restano i documenti ufficiali stilati dai funzionari di polizia. Il professor E. M. Butler, insospettabile autorità in materia, che li ha esaminati parlandone poi nel suo volume *Ritual Magic* (New York 1959), afferma che tutta la storia suona « convincentemente vera ».

Per quei lettori sui quali gli eventi narrati non avessero fatto soverchia impressione, diamo qui di seguito i sigilli degli Spiriti Olimpici, indispensabili per evocarli mediante una delle consuete cerimonie. Non mancheremo tuttavia di avvertire che secondo il trattato *Theosophia Pneumatica* (Frankfürt 1686), interamente dedicato agli Spiriti Angelici, queste Esaltate Entità sono assai prossime a Dio: ragion per cui, prima di chiamarle sulla Terra, il mago deve meditare profondamente sul significato della sua opera, essere certo della purezza delle sue intenzioni, pregare fervidamente, purificarsi nel corpo e nello spirito. Non gli è concesso di formulare piú di tre domande o richieste.

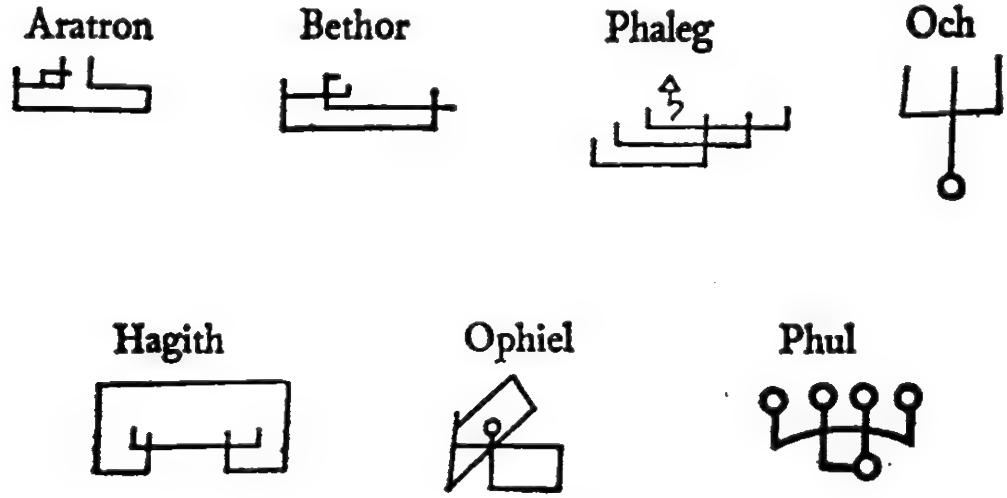


Fig. 88

Digitized by Google

La corretta scelta del giorno, l'ora e lo spirito che si accordano con una certa operazione magica, pur essendo elemento fondamentale, non è sufficiente ad assicurarne la riuscita.

Il mago deve sempre cercare di porre la sua opera al centro di una serie di forze congruenti, di cui sfrutta la convergenza al fine di aumentare il proprio potere. Perciò, nella scelta degli ingredienti, degli accessori, delle formule di cui farà uso, si preoccupa costantemente di rispettare una catena di connessioni, associazioni, analogie e simbolismi che lo riportino alle Forze Magiche di cui, secondo il suo credo, tutte le cose sono ad un tempo sostanza e manifestazione.

Abbiamo già visto due di queste corrispondenze, parlando dei pentacoli: quelle che legano i pianeti (e quindi le Forze che essi rappresentano) ai metalli e ai colori. Innumerevoli altre ne esistono nella Magia, ed ogni occultista si preoccupava di osservarne e annotarne quante piú poteva.

I metodi di associazione che legano fra loro cose apparentemente senza nesso alcuno sono antichissimi, e spesso indecifrabili. A volte tuttavia si scorgono i princìpi della logica particolare secondo la quale vengono elaborate le corrispondenze. Cosí, il Sole si lega al giallo e all'oro, e la Luna al biancogrigio e all'argento per la piú semplice delle ragioni: il colore della luce emanata dagli astri. Il verde è il colore di Venere perché questa dea rappresenta il principio dell'amore vivificante, della vita che si perpetua attraverso la generazione: e simbolo di ciò è il verde dell'erba spuntata in primavera dalla terra feconda dopo la « morte » invernale. Il ferro è il metallo di Marte perché con esso anticamente erano fatte le armi piú terribili.

Nelle pagine che seguono presentiamo una serie di « corrispondenze ». Il mago deve assolutamente tenerne conto. Cosí, per fare un esempio, in un'operazione d'amore, legata a Venere, sceglierà l'adatto profumo, abbonderà col color verde, si adornerà con le pietre del pianeta, incastonate in anelli di rame, il suo metallo, e cosí via.

Di speciale interesse e importanza sono gli ingredienti per le fumigazioni rituali. In essi si possono riconoscere simbolismi

Digitized by Google

antichissimi, spesso ancora vivi. Cosí, l'incenso di Mercurio richiede un cervello di volpe, animale considerato da sempre simbolo dell'astuzia, virtú legata a tale pianeta. Venere vuole il muschio, profumo di cui tuttora si crede abbia effetti afrodisiaci, e cervelli (o sangue) di passeri, uccelli sacri alla dea, della quale, secondo i poeti greci e latini, tiravano il cocchio. Lo zolfo figura nella fumigazione di Marte per il colore rosso, l'odore acre e repellente, l'azione distruttiva.

Non si deve credere che questi ingredienti siano definiti rigidamente, e una volta per tutte. Ogni cosa che riguarda la Magia è fluida, intercambiabile, sostituibile. Le varie sostanze sono state scelte perché in accordo con il pianeta sotto il cui dominio si deve svolgere l'operazione, al fine di creare una concentrazione di forze il piú possibile compatta. Ma, naturalmente, al posto di un ingrediente se ne può usare un altro, purché rispetti anch'esso la concordanza planetaria. Ad esempio, chi trovasse difficile reperire sangue o cervello di un'aquila (tipico animale « solare ») per miscelare l'incenso relativo, può ricorrere ad un altro animale sempre sotto il dominio del Sole, come l'allodola, l'usignolo, il cigno, il gallo bianco. Il vantaggio di usare un certo ingrediente piuttosto che un altro sta nel fatto che il primo può essere associato in maniera piú netta al pianeta corrispondente: dal che deriva, secondo i maghi, una maggior forza al « prodotto » finale. Anche la difficoltà nel reperire certe sostanze (i formulari magici sono pieni delle piú strane richieste) gioca una sua parte nell'operazione. Si dice infatti che quanto piú difficile da ottenere sia un certo ingrediente, tanto maggiore è la sua efficacia; infatti il mago per procurarselo dovrà essere animato dalla piú forte determinazione di raggiungere il suo scopo, ed un'incrollabile volontà è la componente principale di ogni operazione magica.

L'elenco delle « corrispondenze planetarie » che qui di seguito viene presentato è ben lungi dall'esaurire l'argomento. L'inglese Lilly cita, ad sempio, 240 piante sotto il dominio di Venere, 200 sotto la Luna, 172 sotto Giove, ecc. Dello stesso ordine di grandezza sono le cifre relative agli animali, i minerali, le gemme e cosí via. Ancor oggi queste concordanze sono riportate dai piú diffusi manuali di Astrologia. Piuttosto che ricorrere ad essi, però, il mago in genere preferisce ritrovare

Digitized by Google

da solo, in base alle sue esperienze e la sua dottrina, le concordanze piú efficaci.

Corrispondenze planetarie

SATURNO, dominante il Sabato, sotto il segno del *Sagittario.*

Incenso per fumigazioni: semi di papavero nero, giusquìamo, radice di mandragora, mirra, limatura di ferro calamitato, in parti uguali. Fare una pasta col cervello o il sangue di un gatto nero, lasciar seccare, ridurre in granelli con l'aiuto di un adragante.

Legno da bruciare come sacrificio agli Spiriti: quercia.

Piante: acònito, asfodelo, cactus, cicuta, coca, cipresso, finocchio, giusquìamo, mandragora, papavero, ginepro.

Animali: gatto, becco, pipistrello, gufo, anguilla, stella di mare.

Pietre e minerali: turchese, granato, ossidiana, calamita.

Metallo: piombo.

Colore: nero.

Angeli: CASSIEL, Machatan, Uriel.

Spirito Olimpico: Aratron.

GIOVE, dominante il Giovedi, sotto il segno del *Sagittario.*

Incenso: seme di frassino, legno d'aloe, storace, resina, polvere di lapislazzuli, in parti uguali. Fare una pasta con cime di penne di pavone e il sangue di due o tre rondini, o il cervello di un cervo.

Legno sacrificale: pino.

Piante: aloe, amaranto, frassino, gelso, olmo, pioppo, platano, sesamo, viola.

Animali: bove, elefante, pavone, fagiano, delfino, rondine, cervo.

Pietre e minerali: zaffiro, laspislazzulo, cornalina, pietra focaia.

Metallo: stagno.

Colore: azzurro.

Angeli: SACHIEL, Cassiel, Asaiel.

Spirito Olimpico: Bethor.

MARTE, dominante il Martedi, sotto il segno dello *Scorpione.*

Digitized by Google

Incenso: euforbio, bdellio, radice d'elleboro, sale d'ammoniaca, limatura di ferro, zolfo, in parti uguali. Fare una pasta col cervello o il sangue di un gatto nero e qualche goccia di sangue umano.
Legno sacrificale: cedro.
Piante: assenzio, acanto, belladonna, cardo, elleboro, euforbio, rafano, rabarbaro.
Animali: lupo, gatto, falco, corvo, avvoltoio, tigre, cavallo.
Pietre e minerali: rubino, diaspro, antimonio, zolfo.
Metallo: ferro.
Colore: rosso.
Angeli: SAMAEL, Satael, Amabiel.
Spirito Olimpico: Phaleg.

SOLE, dominante la Domenica, sotto il segno del *Leone*.
Incenso: chiodi di garofano, mirra, incenso, ambra grigia, muschio, legno d'aloe, in parti uguali. Fare una pasta col sangue o il cervello di un'aquila.
Legno sacrificale: alloro.
Piante: balsamo, cinnamomo, aloe, garofano, lauro, muschio, sandalo, girasole, arancio.
Animali: leone, aquila, allodola, usignolo, cigno, gallo bianco.
Pietre e minerali: diamante, giacinto, carbonchio.
Metallo: oro.
Colore: dorato o giallo.
Angeli: MICHAEL, Dardael, Hurtapel.
Spirito Olimpico: Och.

VENERE, dominante il Venerdi, sotto il segno della *Bilancia*.
Incenso: muschio, ambra grigia, legno d'aloe, polvere di corallo, in parti uguali. Fare una pasta col sangue o il cervello di due o tre passeri e « sangue di drago » (una resina usata in genere per ungere i violini).
Legno sacrificale: mirto.
Piante: celidonio, coriandolo, mirto, muschio, miosotis, pervinca, verbena, melograno.
Animali: toro, gallo, foca, passero, colomba, pantera, capra.
Pietre e minerali: smeraldo, ametista, crisolito, berillo.
Metallo: rame.

Digitized by Google

Colore: verde.
Angeli: ANAEL, Rachiel, Sachiel.
Spirito Olimpico: Hagith.

MERCURIO, dominante il Mercoledi, sotto il segno dei *Gemelli.*

Incenso: mastice, incenso, chiodi di garofano, cinquefoglie, polvere di agata, in parti uguali. Fare una pasta col cervello e il sangue di una volpe maschio.
Legno sacrificale: nocciolo.
Piante: acacia, anice, cinquefoglie, caprifoglio, garofano, mastice, salsapariglia.
Animali: scimmia, pappagallo, volpe, cane, donnola, gazza.
Pietre e minerali: agata, sardonico, opale, onice.
Metallo: mercurio.
Colore: multicolore o purpureo.
Angeli: RAPHAEL, Miel, Seraphiel.
Spirito Olimpico: Ophiel.

LUNA, dominante il Lunedi, sotto il segno del *Cancro.*

Incenso: seme di papavero bianco, canfora, incenso, « teste di rana » (cioè, ranuncoli), « occhi di toro » (cioè, garofani rossi), in parti uguali. Fare una pasta con qualche goccia di sangue mestruale.
Legno sacrificale: salice.
Piante: canfora, ninfea, papavero, garofano, ranuncolo, sandalo, tiglio.
Animali: cane, gatto, oca, granchio, aragosta, mucca.
Pietre e minerali: perla, selenite, cristallo, quarzo rosa.
Metallo: argento.
Colore: argento o bianco-grigio.
Angeli: GABRIEL, Bileth, Missaln.
Spirito Olimpico: Phul.

Digitized by Google

APPENDICE II

Gli strumenti magici

I rituali descritti dalla *Chiave* e dal *Lemegeton* richiedono l'uso, da parte del mago, di diversi accessori. Ad essi va dedicata un'attenzione particolare.

Il loro primo requisito è che siano *nuovissimi,* mai usati prima. Il mago deve fabbricarli o almeno acquistarli personalmente, in giorni ed ore dominati dal pianeta sotto i cui auspici cade la cerimonia in cui verranno impiegati. Dopo di che dovrà consacrarli con un apposito rituale, di cui parleremo in seguito.

Alcuni di questi strumenti non hanno bisogno di speciale descrizione; ad esempio, l'*ago* col quale vanno ricamati sui paramenti i segni magici, o il *bulino* necessario per incidere le figure sul metallo dei pentacoli: che sono identici agli strumenti normalmente usati per incombenze simili. A questa stessa categoria appartengono gli *incensieri* e i *bracieri* (che devono essere di coccio, o del metallo adatto secondo le Concordanze Planetarie), la *penna* (preferibilmente d'oca maschio), il *coltello sacrificale,* la *pergamena vergine,* ecc...

Altri accessori vanno invece preparati direttamente dall'operatore. Sono:

Gli *incensi per le fumigazioni,* di cui abbiamo visto le composizioni nell'APPENDICE I.

L'*inchiostro per i pentacoli,* per il quale i manoscritti, pur con diverse varianti, danno una ricetta simile a questa: *Prendere due parti di noci di galla, una di solfato di ferro, una di*

Digitized by Google

gomma arabica; schiacciare le noci e lasciarle in infusione in acqua bollente per un'intera giornata; aggiungere quindi solfato e gomma, e stemperare nella miscela gli adatti coloranti.

L'*olio per le unzioni,* citato nel *Lemegeton* ed altri rituali, che è composto di mirra, cinnamomo, galanga (una radice aromatica) ed olio d'oliva purissimo.

Le *candele dell'Arte,* di pura cera vergine: il mago può acquistarle, ma le deve perfezionare infiggendo in esse sette chiodi composti dei sette metalli planetari.

Due strumenti, infine, richiedono una cura particolare.

L'*Arthame,* o *Spada dell'Arte,* è una lama d'acciaio infissa in un manico di legno. Va forgiata o acquistata nel giorno e l'ora di Giove (pianeta del successo e della prosperità), in un periodo di Luna crescente. Secondo Pierre Piobb (*Formulaire de Haute Magie*), la Spada può esser costituita anche da una lunga punta d'acciaio montata su di un manico isolante, come legno laccato. Serve alla « dissoluzione dei coaguli elettrici e degli agglomerati di forze planetarie ».

Piú complessa è la fabbricazione della *Bacchetta dell'Arte.* I Grimori forniscono in genere procedimenti diversi. Scegliamo e riportiamo quello descritto nel *Grand Grimoire.*

La Bacchetta è costituita da una verga di nocciolo lunga circa cinquanta centimetri, recisa con un sol colpo da un albero selvatico; non deve mai aver portato frutto. Per tagliarla si usa una lama d'oro macchiata di sangue, ed il taglio deve avvenire di Domenica, all'alba, e in un periodo di Luna crescente. Il mago deve pregare Adonai, Elohim, Ariel e Jehovah di conferire alla Bacchetta il potere delle verghe di Giacobbe, Mosè e Giosuè, la forza di Sansone, la giusta ira di Emmanuel, le folgori di Zariatnatmik, che farà vendetta dei delitti degli uomini nel Giorno del Giudizio.

Alle estremità dello strumento vanno quindi fissati due cappucci appuntiti di ferro calamitato. Il mago infine comanda la Bacchetta, nei nomi di Adonai, Elohim, Ariel e Jehovah, di obbedire alla sua volontà, attirare ciò che lui desidera attirare, e distruggere ciò che lui desidera distruggere.

Secondo Piobb, la Bacchetta serve a « raccogliere i coaguli elettrici e gli agglomerati di forza planetaria: è uno strumento di polarizzazione fluidica ».

Digitized by Google

* * *

Tutti gli accessori vanno conservati con la massima cura, avvolgendoli in seta (di qualsiasi colore, meno che nera) e maneggiandoli solo nel corso delle cerimonie magiche.

Primo dell'uso vanno purificati col fuoco e consacrati con un rituale particolare, che si compie con acqua e incenso, piú, naturalmente, delle orazioni adatte allo scopo.

Innanzitutto va benedetta dell'acqua, con la seguente orazione:

> « *Signore Iddio, Padre Onnipotente, mio rifugio e mia vita, soccorrimi, Padre Sacro, perché io adoro Te, il Dio di Abramo, di Isacco, di Giacobbe, degli Angeli, degli Arcangeli e dei Profeti, il Creatore di Tutto. In umiltà, ed invocando il Tuo Santo Nome, Ti supplico di concedermi che quest'acqua sia benedetta, perché possa santificare i nostri corpi e le nostre anime, grazie a Te, Santissimo Adonai, Eterno Signore.* Amen ».

Con il liquido cosí benedetto si aspergono gli strumenti. L'operazione si esegue con un aspersorio (fabbricato nel giorno e l'ora di Mercurio, con Luna crescente) composto di un rametto di menta, uno di maggiorana ed uno di rosmarino, legati insieme con una cordicella intrecciata da una fanciulla vergine.

Durante il rito si dice:

> « *Nel Nome del Dio Immortale, io ti aspergo* (NOME DELLO STRUMENTO) *e purifico da ogni inganno e inadeguatezza, e sarai bianco piú che neve.* Amen ».

Si passa quindi alla fumigazione, per la quale è necessario un braciere in cui arda carbone appena acceso con un fuoco nuovo.

In esso va bruciata una miscela aromatica composta di legno d'aloe, incenso e mastice, in precedenza benedetta con la seguente orazione:

> « *Degnati, o Signore, di santificare le creature di queste sostanze, perché siano a salvaguardia della razza*

Digitized by Google

umana, ed a salvaguardia delle nostre anime e corpi, grazie alla invocazione del Tuo Santo Nome.
« Fa' che a tutte le creature che ne aspirano i vapori sia concessa la salvezza del corpo e dell'anima: grazie al Signore che ha edificato l'eternità dei tempi. Amen ».

Nell'esporre ai fumi i vari accessori, si dice:

« Angeli di Dio, venite in nostro soccorso, e che quest'opera sia vostra!
« O Adonai, concedi a questo (NOME DELLO STRUMENTO) *virtú tale che attraverso di esso si compia la nostra opera ».*

Di queste formule per la consacrazione esistono tuttavia moltissime varianti.

* * *

Le operazioni descritte vanno compiute per ogni oggetto o sostanza adoperata dal mago, e ripetute prima di ogni cerimonia.

Nel compiere i riti va sempre tenuta presente la necessità di scegliere i giorni e le ore congeniali agli spiriti dei cui uffici ci si vuole servire.

(Ulteriori piú dettagliate notizie sulla preparazione degli strumenti magici verranno incluse nel successivo volume di questa collana).

Digitized by Google

Consigli ai Maghi, di Cornelio Agrippa

I Grimori, tramandati di solito attraverso successive copiature di manoscritti non si sa quanto attendibili, presentano in genere testi piú o meno scarsamente coordinati, tanto che, dopo la loro lettura, resta l'impressione che « manchi qualcosa ». Non ci sembra inutile quindi concludere con il brano seguente, tratto dal Quarto Libro del *De Occulta Philosophia,* attribuito a Cornelio Agrippa, che costituisce una specie di « riepilogo generale » di tutte le operazioni magiche necessarie per evocare gli Spiriti.

Se si vuole evocare di fronte al Circolo un qualsiasi Spirito malefico, per prima cosa si deve considerare e conoscere la sua natura, a quale pianeta sia legato, e quali poteri gli siano assegnati da tale pianeta.

Noto questo, si cerchi un posto il piú possibile adatto e congeniale all'evocazione, in accordo con la natura del pianeta e con le facoltà dello Spirito.

Ad esempio, se questo ha potere sul mare, i fiumi o le correnti, allora si scelga un luogo vicino ad una spiaggia, e cosí via.

Allo stesso modo, si scelga un tempo conveniente, sia per la qualità dell'aria — che deve essere serena e calma, perché gli Spiriti possano assumere forme corporee — sia per la qualità e natura del pianeta, e quindi dello Spirito. Vale a dire, che nel suo giorno, si devono notare le ore in cui esso domina e sta-

Digitized by Google

bilire se sono fauste o infauste, secondo le leggi delle stelle e i requisiti degli Spiriti.

Considerato tutto ciò, nel luogo prescelto si tracci un Circolo, che vale come difesa per l'officiante e legame per lo Spirito. In esso vanno scritti i Nomi Divini piú potenti, e tutti i simboli protettivi: i Nomi Divini particolari, che governano tale pianeta, con gli uffici dello Spirito stesso; e, finalmente, i nomi degli Spiriti benefici che governano e sono in grado di imprigionare e costringere all'obbedienza lo Spirito che si vuole chiamare.

Se si desidera rafforzare ulteriormente il Circolo, si possono aggiungere caratteri e pentacoli adatti allo scopo. Inoltre, l'officiante si deve provvedere di luci, profumi, unguenti e composti medicinali corrispondenti al pianeta e allo Spirito, che in parte siano in accordo con la sua natura, per le loro virtú celestiali e planetarie, e in parte gli siano mostrati per sfruttarne gli effetti connessi con la religione e le superstizioni.

Non devono mancare inoltre all'operatore degli oggetti santi e consacrati, necessari sia per la difesa sua e dei suoi assistenti, sia per costringere e comandare gli Spiriti. Tali sono iscrizioni, pitture, pentacoli, spade, scettri, paramenti di adatto colore e materia, e cose del genere.

Quando tutto ciò è approntato, e gli officianti sono nel Circolo insieme con ogni loro strumento, il Maestro inizierà a pregare ad alta voce, con tono e atteggiamento opportuni. Farà un'orazione a Dio, e quindi si rivolgerà agli Spiriti benefici. Se vorrà leggere preghiere, salmi o brani di testi sacri per sua difesa. questi verranno detti in primo luogo.

Dopo di che, inizierà ad invocare lo Spirito che desidera, in tono cortese e amabile, rivolgendosi ai quattro punti cardinali e ricordando la sua autorità e il suo potere. Quindi riposerà un poco, guardandosi intorno per accertarsi della venuta di qualche Spirito. In caso negativo, ripeterà la sua invocazione, sino a tre volte.

Se lo Spirito si ostinerà a non venire, comincerà a chiamarlo in forza del Potere Divino, ma con invocazioni che si accordino con la natura e gli uffici dello Spirito stesso.

Si ripeterà altre tre volte, in tono sempre piú violento,

Digitized by Google

usando intimazioni, insulti, maledizioni, punizioni, privandolo dei suoi poteri, e cosí via.

Finite tutte le maledizioni, nuovamente smetterà di parlare. Se qualche Spirito sarà apparso, l'officiante gli si rivolgerà accogliendolo cortesemente e, trattandolo con franchezza, gli chiederà il nome. Quindi proseguirà esponendogli le sue richieste.

Se in qualche cosa lo Spirito si manterrà ostinato o mendace, verrà affrontato con adatte intimazioni, e se ancora si dubiterà di lui, verrà costretto ad entrare in un triangolo o pentacolo tracciato con la punta della Spada consacrata fuori del Circolo. Se gli si vorrà far confermare una promessa con giuramento, si spingerà la Spada fuori del Circolo dicendogli di giurare ponendo una mano sulla sua lama.

Ottenuto ciò che si desidera, o essendo comunque soddisfatti, lo Spirito verrà congedato con parole cortesi, comandandogli di non recar danno ad alcuno.

Se non vorrà svanire, lo si costringerà con potenti incantesimi o, se necessario, mediante un esorcismo e fumigazioni che gli siano contrarie e repellenti.

Quando se ne sarà andato, si dovrà ancora restare nel Circolo, pregando per la propria difesa e conservazione, ed elevando ringraziamenti a Dio e agli Angeli benefici. Eseguito ordinatamente tutto ciò, si potrà uscire.

Se le tue speranze saranno deluse, e nessuno Spirito sarà apparso, non disperare per questo ma, lasciato il Circolo, ritorna in un altro momento adatto, ripetendo tutte le operazioni. E se ti sembrerà di avere sbagliato qualcosa, apporta le correzioni opportune, aggiungendo o togliendo ciò che ti parrà giusto, in quanto la costanza nei tentativi spesso aumenta la tua autorità e il tuo potere, e terrorizza gli Spiriti, invitandoli all'obbedienza.

Si ricordi comunque che, se nessuno Spirito è apparso, ma il Maestro, stanco, ha deciso di interrompere la sua opera, non dovrà comunque mai dimenticare di dar congedo agli Spiriti, perché chi trascura ciò si pone in grande pericolo, a meno che non sia fortificato da qualche sublime difesa.

Quando si vuole che gli Spiriti eseguano una Operazione Magica per la quale la loro apparizione non è necessaria, allora si dovrà per prima cosa approntare lo strumento o soggetto

Digitized by Google

dell'operazione stessa, che sia un'immagine, un anello, una scrittura, una candela, un sacrificio, o qualsiasi altra cosa del genere.

Su di esso dovranno essere tracciati nome e sigillo dello Spirito, secondo il carattere dell'esperienza, con sangue o con qualche balsamo a lui gradito, elevando poi frequenti preghiere a Dio e ai buoni Angeli prima di invocare lo Spirito malefico, ed evocandolo quindi per il Potere dei Nomi Divini.

Digitized by Google

Indice

Prefazione 5

Introduzione 7

L'universo della Magia, 8 - Le Forze Magiche, 9 - La Magia Rituale, 10.

PARTE PRIMA

La Chiave di Salomone, Figlio di Davide . . . 17

Avvertimento 21

1. I tempi e le influenze dei riti magici 23

Pianeti e operazioni magiche a cui presiedono, 24 - Influenza delle Ore, 25 - Segni e pianeti da considerare per gli effetti magici, 25 - Pianeti che governano i giorni della settimana, 26.

2. Preparazione per il Grande Rituale 27

I Paramenti Puri, 29 - I Calzari, 30 - La Corona, 30.

3. Fabbricazione e consacrazione dei Pentacoli e del Circolo 33

Istruzioni di Salomone sui Pentacoli, 36 - L'erezione del Circolo, 38 - L'ingresso nel Circolo, 41.

Digitized by Google

4. Il rito dell'evocazione 43

Prima formula, 44 - Confessione, 46 - Seconda formula evocatoria, 47 - Congedo dello Spirito, 48 - Le sembianze degli Spiriti, 49.

5. I Pentacoli magici 51

Pentacoli del Sole, 53 - Pentacoli di Venere, 56 - Pentacoli di Mercurio, 58 - Pentacoli della Luna, 59 - Pentacoli di Saturno, 60 - Pentacoli di Giove, 63 - Pentacoli di Marte, 66 - I Pentacoli e i loro poteri, 69.

6. Gli incantesimi 71

Consacrazione del Libro degli Spiriti, 71 - I sacrifici agli Spiriti, 72 - Come portare alla luce i tesori nascosti, 74 (Precauzioni e spiegazioni, Invocazione allo Spirito, Congedo degli Spiriti) - Come separare gli amanti e annientare i nemici, 76 (Come evitare l'incantesimo). - Come acquistare conoscenza di tutte le cose, 78 - Come volare per magia, 80 - Come rendersi invisibili, 80 - Come impedire l'uccisione degli animali, 81 - Come conquistarsi l'amore e far carriera, 82 - Come eseguire operazioni insolite, 82 - Come conoscere le cose nascoste, 83 - Gli incantesimi della « Chiave », 84.

PARTE SECONDA

Il Lemegeton o « Piccola Chiave » 87

1. L'evocazione degli Spiriti Infernali 89

La vestizione, 91 - Prima Formula Evocativa, 92 - Seconda Formula Evocativa, 93 - Terza Formula Evocativa, 94 - Comando al Re dello Spirito riluttante, 95 - Maledizione delle Catene, 96 - Invocazione del Rogo, 96 - Invocazione dell'Abisso, 97 - Congedo, 98 - Le formule del « Lemegeton », 100.

2. I settantadue Spiriti di Salomone 101

I poteri degli Spiriti Infernali, 123.

3. L'« Almadel » o evocazione degli Spiriti Angelici . 125

Costruzione del Talismano, 126 - Fabbricazione delle candele, 127 - Fabbricazione del sigillo, 127 - La Prima altitudine degli Angeli e la loro Evocazione, 128 - Apparizione dell'Angelo, 129 - Del Secondo Chora o Altitudine, 130 - Principi della Seconda Altitudine, 130 - Tempi per l'Operazione e Proibizioni, 130 - Del Terzo Chora o Altitudine, 131 - Del Quarto Chora o Altitudine, 132 - I Tempi per le Invocazioni, 132 - Invocazione per chiamare gli Angeli o Spiriti, 133 - Saluto allo Spirito, 134.

Digitized by Google

Parte terza

Il Testamento di Salomone 137

Sommario del contenuto, 138 - L'anello di Salomone, 138 - Salomone e l'anello magico, 140.

Testamento di Salomone 143

Appendice I

Le condizioni astrologiche dell'operazione magica . . 153

Le ore magiche, 153 - Ore magiche del giorno, 155 - Ore magiche della notte, 155 - Gli Spiriti dei Pianeti, 156 - Gli Spiriti Olimpici, 157 - Le corrispondenze planetarie, 160

Appendice II

Gli strumenti magici 165

Conclusione

Consigli ai Maghi, di Cornelio Agrippa 169

Digitized by Google